

3DCG idol & creators magazine

シージーアイキューピッド

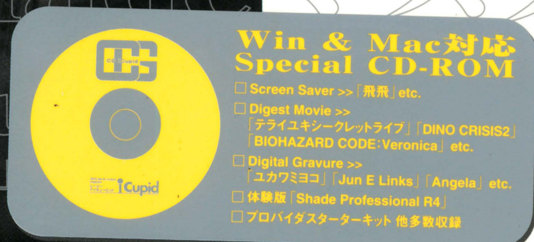
iCupid

究極の3DCGアイドルマガジン創刊第2号

iCupid 10月号増刊

price 1200yen

vol.02 Oct.,2000



- Blue Moon Studio 飛飛(フェイフェイ)
- Ken-ichi Kutsugi / Frog Entertainment テライユキ
- sato ユカワミオ・あつみ
- collaborate-gravure ヒトミ・Jun E Links・Angela・川村舞
- long-interview 杉山知之(DIGITAL HOLLYWOOD)
- creator's interview 樋口誠・由水桂・北田清延・上田大
- Shadeマスター講座 樋口誠
- column & essay
  「3DCG美少女への道」
  「Virtual Idol in PCWorld」
  「Beauty of Animation」etc.

特集
- What's D's Garage21
- 3DCG界の最強部隊・笹原組の「現在・過去・未来」
- 『新世紀エヴァンゲリオン』3DCGデータ集/YAMAG

grad to meet you! We are Unique Digital.

こんにちは、ユニークデジタルです。

今をときめくスーパーアイドルも、ちょっと前まではふつうの女の子だったわけです。
彼女をスターダムに押し上げたのは、持って生まれた才能と不屈の努力、そして、他の女の子よりちょっぴり多めの運。
才気・根気・運気の三拍子揃って、はじめてアイドルと呼ばれるのです。
だけど、本人にいくらチカラがあっても、それだけじゃあダメ。忘れちゃいけないのは「プロモート」。
彼女の魅力をよりよく引き出し、広い世間にアピールする優れた企画戦略がなければ……。
各方面で話題騒然の"3DCGアイドル"だって同じです。
いまだ世に知られぬ仮想空間の人気者を探しだし、命を吹き込み、新たな伝説をつくるのが、私たちのビジネス。
株式会社ユニークデジタル。期待感と親しみを込めて、ぜひユニデジと呼んでください。

あなたの大切な3DCGアイドルを売り込みます。

3DCGアイドル市場の開拓と創出

「どこにでもいそうで、どこにもいない」「手が届きそうで、なぜか届かない」コンピュータグラフィックスが生み出した蠱惑の美少女たち。それが3DCGアイドルです。3DCGアイドルは、もはや一部の先鋭的ファンだけのものではありません。パソコンモニターから飛び出した彼女たちは、映画、テレビ番組、写真集、インターネット……等々、さまざまなメディアで大活躍。今や3DCGアイドルのマーケットは、生身のアイドルなみに広がりつつあると言っても、決して大袈裟ではない勢いです。となれば、彼女たちのタレント活動をサポートし、活躍の舞台をプロモートするプロダクションが求められて当然。ユニデジは、ブレイク寸前の3DCGアイドル市場を、さらに盛り上げるため、業界12社の共同出資で設立された、3DCGアイドル・コンテンツの企画・制作・運営・管理の専門企業です。

業界の国際標準をつくるのは私たち

インターネットで世界がひとつになった今日、3DCGアイドルの活動フィールドもまた、ワールドワイドに広がっています。だからこそユニデジは、3DCGアイドルの専門プロダクションとして、世界に先駆けて立ち上がりました。ユニデジがめざすところは、3DCGアイドル分野における『世界の常識』づくり。世に現れたばかりでいまだ混沌とする3DCGアイドル市場で『グローバルスタンダード』を築いていくのは、私たちユニデジです。

若手CG作家の発掘・育成・支援も

ユニデジは、3DCGアイドル活用の各種コンテンツビジネスを展開するだけでなく、3DCGアイドルを世に放つCGアーティストの支援・育成も、事業の主軸と捉えています。版権管理や権利諸問題の適正処理、業界ルールの確立、そして新人作家の発掘……等々。この有望な市場で可能性の芽を育み、ひいては新たなコンテンツ文化を創造していくこと。それが私たちユニデジの事業目的であり、夢でもあります。

【共同出資12社】 ㈱ディジット、㈱有線ブロードネットワークス、㈱ナイスクラップ、㈱エフ・プランニング、㈱イー・フロンティア、フォトネットジャパン㈱、㈱光通信、㈱プラザクリエイト、㈱日本コントラクト、㈱スピードグループ、㈲デジック 他



Unique Digital

株式会社ユニークデジタル
〒100-0011
東京都千代田区内幸町1-3-6　新日比谷ビル西8階
TEL (03) 5251-5931　FAX (03) 5251-5933
URL>http://www.unidigi.co.jp
E-mail>info@unidigi.co.jp

「デジタルビューティー」iモード待ち受け画面サービスも私たちの仕掛けです

ヒットの陰にユニデジあり

飛飛（FeiFei）・ちあさ・Ai・MATSUOKA・RYOKO……いずれおとらぬ超人気3DCGアイドル「デジタルビューティ」が、ドコモのiモードメニュー「待受画面コレクション」で活動中!! 月額わずか200円で、ファンのハートを魅了してやまない彼女たちが、いつもあなたのポケットに。もちろんカラー/モノクロ同時対応で、毎週新しい画像が追加されています。3DCGアイドルが、より身近な存在になりました!!
（※機種によっては常時待受できません）

「iMenu」▶「メニューリスト」▶「エンターテイメント」▶「ビジュアル」▶「待受画面コレクション」



「デジタルビューティ」

■デジタルビューティチャンネル　月額200円（税抜）
■問い合わせ先:Unique Digital Co.,Ltd.
TEL (03) 5251-5931

FEIFEI

FeiFei >>> ©e-frontier,Inc./Blue Moon Studio Inc.　作者：沖孝習（ブルームーンスタジオ）



※画像はイメージであり、実際の商品とは異なります。

- **Name**:::FeiFei
- **Born in**:::1999, aged 1?
- **Propotion**:::T/165cm
- **NativePlace**:::CYBER CITY Layer 7 area



ATSUMI

ATSUMI >>> ©Sato　作者：Sato



※画像はイメージであり、実際の商品とは異なります。

- **Name**:::Atsumi Johno
- **Born in**:::October 3th
- **Propotion**:::T/164cm,B/?W/?H/?
- **BloodType**:::O+
- **Native Place**:::Nakano-ku Tokyo



JUN E LINKS

Jun E Links >>> ©Kawamoto/Unique Digital Inc.　作者：河本鉱一



※画像はイメージであり、実際の商品とは異なります。

- **Name**:::Jun E Links
- **Born in**::: ?
- **Propotion**:::T/?B/?W/?H/?
- **BloodType**:::?
- **Occupation**:::Fashion Model





ヒトミ

レイジレーサーのムービーを見て以来、あんな作品をつくってみたいと思って勉強し、
ここまでくるのに2年以上……、最近やっとまともな顔をつくれるようになりました(笑)。

西野道人 Nishino Michito

1970年6月12日生まれ。
ゲーム会社を3社ほど渡り歩き、1999年7月からフリー。
主な仕事は、「ちゃんばらファイター（ボトムアップ）」CGキャラ作成、「バイオハザード コードベロニカ」ラスボス作成、「ディノクライシス2」では笹原組にてモデラーとして参加など。

HARDWARE ワークステーション

PS2×16!?
驚異のグラフィックマシン

GScube
sony



これが噂のGScube。フォルムとしてはPS2をどことなく思わせる。
このマシンが手に届くところに来るのはいつのことだろう。

毎年行われる世界最大のCGコンベンション「SIGGRAPH」。今年も7月末に開催されたのだが、ハードウェア関連だけに限らず大会全体を通してのビッグニュースはやはりソニー・コンピュータエンタテインメント（SCEI）の「GScube」であろう。各方面で報道され、多くの雑誌で取り上げられた通りGScubeは凄い。PS2の「Emotion Engine」と「Graphics Synthesizer」の改良版で構成されたユニットを16個搭載し、最大で毎秒1.04Gポリゴンを生成する。今回会場に展示されたのはプロトタイプで、この冬以降に商品化される予定だ。日本ではこの9月に発表会が行われた。もちろん商品化といっても個人向ではないので、すぐに一般コンシューマに関わってくる話ではない。SIGGRAPHでデモムーヴィーを展示したのは、スクウェア、マネックス、PDI、シリコンスタジオだが、これら以外にもSCEIの趣旨に賛同し、ムーヴィーの制作に携わったところは多く、いくつかには制作マシンとしてGScubeの提供も行われた。SCEIとしては業界に強い影響力を持つところに、GScubeを使ってもらう事で、業界全体への強いアピールにしようと考えており、業界とはもちろん、SCEIがSIGGRAPHで「eシネマ」をテーマにあげていたように、映画業界のことである。
そしてSCEIでは、「プラットフォームとしてのプレイステーション」という点にも強く力を入れている。実際GScubeというマシンはアーキテクチャとしてPS2につながるものであり、GScubeに興味を持ってもらうことで、PS2、そしてさらに次の世代機を映像の表現手段のひとつであるプラットフォームとして活用してもらえればと考えているのだ。
総じて言えば、相変わらずソニーの遠大な計画には夢を見させられるといったところだ。たとえばGScubeを使えば、ファイナルファンタジーⅧレベルのCGムーヴィーをリアルタイムで再生することができる。CGクリエイターや目指す者から見れば、惹かれないはずがない。たとえば現段階でも、FFⅧのような高クオリティなCGムーヴィーを堪能することはできるが、シーンごとに画面が切り替わり、一方的に見せつけられるというストレスが生まれ、その辺がムーヴィー主体ゲームの批判にもつながってもいる。しかしGScubeならばその点もクリアできるのだ。FFのCGレベルで自由度の高いゲームなんて、想像するだけで興奮させられるではないか。

HARDWARE デュアルプロセッサマシン

デュアルプロセッサから始まるCG制作

なぜゆえにデュアル・プロセッサなのかといえば、複数の命令を同時に処理することができるからだ。特に3DCGソフトは2つのレンダリングを要求することも多い。その際CPUが2つあれば、レンダリング時間を飛躍的に短縮できる。
そしてAppleからPowerPCG4プロセッサを2基搭載したG4が発売された。今までのG4もCPUの性能は非常に高いものだったが。これによってパソコンとしては最速、ワークステーションに並ぶ性能を発揮できるマシンになった。しかも前G4シリーズから値段据え置き。
一方、昨今ではメーカー製ワークステーションといえどもその価格は手の届く範囲にまで来ている。サン社を抜き初めて出荷台数でトップに立ったデル社が誇るPrecision420は、カスタマイズによってCPUをデュアル化、ビデオカード（グラフィックスボード）にGloriaを搭載させても40万円を切る代物。しかもメーカー製はセーフティ面、クラッシュ時の対応、長期にわたるパーツのストックとサポートも安心。CG制作を仕事とするなら、パートナーとしての信頼はばっちりだ。



これがデル社のPrecision420。
デル社のサイトでは手軽にカスタマイズと価格見積もりができるので、訪れるといいだろう。http://www.dell.com/jp/

では自作はというと、高性能マシンを求めるほど実際のコストパフォーマンスは必ずしも安くはならない。自作のメリットはなにはともあれ低予算でもマシンが組めることと、筐体のデザインから全てを自分好みのマシンに仕上げられることにつきる。しかし自作といってもCG制作マシンならばやはりデュアル。1、2ランク下のCPUを使ってでもデュアル化した方がコストパフォーマンス的に高くなることも多い。ところでワンポイント。自作なら電源の容量確保には気をつけよう。できれば300W以上は欲しいところだ。

SOFTWARE 3DCG統合ソフト

主要ソフトがバージョンアップで揃い踏み

今年はLightWaveがVer.6、さらに6.1へとグレードアップ。LightWaveは世界中にユーザーを持ち、日本だけでも3万人以上のユーザーを有する統合型3Dソフト。このソフトで制作しているCGアイドルクリエイターも多い。
さらに3Dアニメーションツールの3DStudio Maxも3度目のバージョンアップ。3.1の登場も間近で、こちらもユーザーがPCベースで世界中に9万人を超える人気ソフト。Maxの開発に関わるメーカーやプログラマーが手がけたり、プラグインの機能と数は充実している。
ソフトウェアに関しては、さすがに価格の問題からLightWaveとMaxが両雄といったところ。だがプロユースで、ノンリニアアニメーション機能に期待がかかるこの2つにはぜひ気を配っていて欲しい。
まずは誕生から12年になるSoftimage。Sofimage｜XSIはそんなSoftimageの次世代アニメーション・システムである。次期バージョンの2.0もSIGGRAPHで参考デモを行い、動きは活発だ。業界初のノンリニア・アニメーション機能を持つXSIはCG制作者にとって、かなり魅力あるソフト。プラグイン数が少ないといった状況も変化するのではないか。
一方Mayaはデビューからわずか2年。7月に登場した最新バージョンの3.0では、アニメーション機能を大幅に強化。実に1000以上の新機能の追加が行われている。Mayaは、ハリウッドのCGクリエイターにも愛されているプロ向けのハイエンドCGソフト。ユーザーの支持も高いので、今後Mac版、Linux版と動作可能なOSも増えていくことを考えると、ユーザー層の爆発的な拡大も見込める。



国内では人気のLightWave。安価ながら、そのプラグインソフトの豊富さで高価な3DCGソフトに負けない、という点が人気の要因か。



Jun E Links

カメラマンはシャッターをシュートする瞬間が勝負。3DCGは自分で瞬間をクリエイトする。
どちらも私が見たいものだけを創る、それが大切なこと。

河本純一 Kawamoto Junichi

元カメラマン。
現在はフリーランスのCGクリエーター。3DCG経験は6年目。
URL:http://village.infoweb.ne.jp/˜fwih5151/index.htm e-mail:fwih5151@mb.infoweb.ne.jp

これぞCGクリエイターのための祭典!!

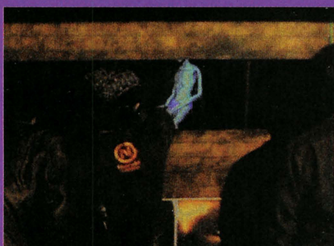
carnival 2000

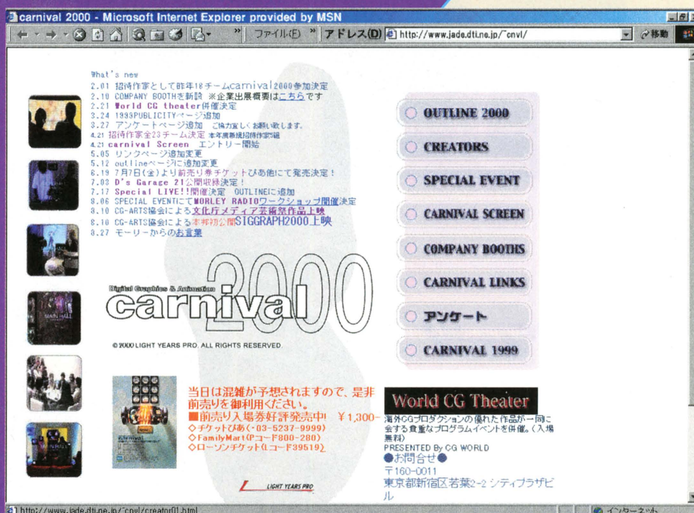
つい先日、9月17日に開催されたアニメーションとデジタルグラフィックスの祭典「carnival 2000」。約3500人の来場者で賑わった昨年に続いて第2回となる今回は、大幅に規模を拡大し、会場全体がCGクリエイターによるプロデュース作品であふれたデジタル空間となるように試みられている。
注目はやはり多彩な招待作家。昨年は青山敏之氏、秋元きつね氏、笹原組の笹原和也氏、D3Dの渡辺伸次氏に由水桂氏など18組だったメンバー。今年は、昨年のSIGGRAPHで入選を果たした奥井宏幸氏などが加わり総勢23組に。豪華CGクリエイター達の競演が見られた。その他にも文化庁メディア芸術祭作品やSIGGRAPHの作品を本邦初公開するなど、鑑賞作品の数には困らない。トークショーやD's Garageの公開録画など多彩なメニューは、まさに映像のカーニバルの名にふさわしい。また「Carnival Screen」ではプロ・アマ問わず自由にエントリーができる。多数の観客の反応を直接感じることができるので、腕に覚えのある人はぜひ来年参加してみてはどうか。
この手のエキシビジョンはややもすると映像の発表会であったり、技術力の展示に終始してしまいがちになる。しかしcarnivalではイベントの焦点をCGクリエイターに絞り、作品の上映に関してもクリエイターによる総合的なプロデュース作品といった意味合いが強く感じられる。とにかく現在日本で活躍しているクリエイター達の作品を、浴びるように触れられる場というのは貴重だ。作品から技術力やノウハウ、センスを吸収できるので、CG制作者には非常にインスパイアされる場所になることは間違いない。SIGGRAPHよりもむしろクリエイター心を刺激され、きっと有意義な一日になる。今年行きそびれた人も来年はこのお祭りの輪に入ってみることをお勧めする。











写真は第1回（1999年）のもの。見逃した人はこちらのサイトで、参加したCGクリエイターやイベントの概要をつかむこともできる。
http://www.jade.dti.ne.jp/~cnvl/

TALENT　CGアイドルの進出近況

先陣を切って進む テライユキの動向に注目!

こちらもまずはイベントの話題から。テライユキがエイベックスのイベント「avex summer paradise 2000」に出演、ヴァーチャルライブを行った。というのも彼女は7/26にエイベックスから晴れてメジャーデビューを果たした。イベントで上映された映像は11月22日発売予定のビデオ・DVDに収録されているもので上映も数分の短いものではあったが、今をときめくエイベックスと組んでいくことはテライユキにとっては重要なことだ。またテライユキはエチケットライオンのCMにも出演。彼女としてはNISSANのWEBナビゲーター以来の一般企業での起用となる。「リッジレーサーV」の深水藍もトヨタDVDナビの広告に起用され、着々とCGアイドルの活躍の場は広がっているのだ。実はこの手の話はすでに日本だけでは終わらない。今年のアカデミー賞のオープニングにはタイタニックのCGを担当したVFXスタジオが制作したMya（マヤ）が登場。ヨーロッパなどで「トゥームレイダー」のララ・クロフトがCMモデル活動を行い、世界随一のモデルエージェンシー、エリート社にはCGモデル部門が存在している。さすがはエージェンシー活動で一歩先を行く欧米。展開もうまく、CGアイドルという存在を冷静に把握している。かつて伊達杏子がホリプロのタレントであった当時は、デジタルアイドルに対する認知も低く、しょせん言葉は悪いがイロモノ扱いだった。だが今の日本ならクライアントもエージェンシーも成長しつつある。なにより日本にはCGアイドルにタレント活動をこなせるだけの高いCG技術がある。アニメやマンガといった分野はすでに日本の十八番。日本人女性の人気も海外では高いことだし、世界のモデル市場を、日本のCGアイドル達で席巻できる日も近いかも。



ついにメジャーデビュー。エイベックスということで、つんくや小室哲哉、久保コージ達によるプロデュースも期待できるのでは?

GOODS　愛フォト倶楽部（楽天市場内）

デジタルアイドルグッズがひと揃い

ネットオークションで知られる楽天市場の中に、アイドルのオフィシャルグッズを扱ったショップが誕生。しかも第一弾として扱う商品はCGアイドルもの。ラインナップに登場するアイドルは、テライユキ、飛飛（フェイフェイ）、NaNa、Ai、Matsuokaの5人に加えて、「バーチャルスター2000」に登場するひかり、RYOKO、MISTY、一条寺ゆかり、AYA、ミハル達だ。
なぜ第一弾の商品に、CGアイドルを取り扱うことになったのかについて、担当者に尋ねると「フジカラーでは長年、高品質のデジタルプリントサービスを行ってきましたので、CGアイドルの商品ならばその技術が大いに生かせると思いました」とのこと。あと、テライユキの写真集の売上げも影響あったらしい。やはり、売れ筋商品は高品質プリントの生写真や卓上フォトカレンダーが人気らしい。今後も実在タレントのグッズとともにCGアイドルの商品も引き続き販売していく予定なので、期待して待ちたい。
CGアイドルグッズを扱っているショップはほとんどないので、ここのようにグッズが一気に手に入るとファンには実にありがたい。9月末までは、テライユキのブロマイドかフェイフェイのポストカードが当たるプレゼント企画も実施中。アドレスはこちら、http://www.rakuten.co.jp/i-photoclub/





フェイフェイのTシャツやポストカードはクリエイター自らがデザインしたもの。今後もオリジナル商品を増やしていくつもりらしいのでこまめにチェックしよう。

バーチャルアイドル オフィシャルグッズ

Virtual Idol　Official Goods

No.1 Virtual Idol

テライユキ　Cute

写真集が大ヒット!!テレビに雑誌にプレステゲームに大活躍。音楽CDもリリース。





マンガ家くつぎけんいち氏が創出したバーチャルアイドル

High Quality Virtual Idol

飛飛〔Fei Fei〕　Beauty

アンドロイドから人間に近づいていくバーチャルアイドル





今秋写真集発売の注目バーチャルアイドル

Tシャツ　ブロマイド　ポストカード



オリジナルプリント　カレンダー　マグカップ

Digital Beauty

3DCGデータ集など多方面で活躍中のアイドル

NaNa



Ai



Matsuoka



Virtual Star Club

フジテレビ・オーディション番組『超VIP』からデビュー!

ひかり



RYOKO



MISTY



AYA



一条寺ゆかり



ミハル



インターネットでオンラインショッピング



愛フォト倶楽部
楽天市場出店中

楽天市場トップページから「愛フォト倶楽部」で検索しよう!

●テライユキ ブロマイド
●飛飛 ポストカード
プレゼント実施中!

愛フォト倶楽部

オフィシャルグッズ＆フォトアクセサリーショップ

http://www.rakuten.co.jp/i-photoclub/

販売代理店募集中!
ショップ経営者の方
リアルの店舗で取扱承ります。

インターネットショップ『愛フォト倶楽部』　■お問合せメールアドレス　rakuten-pjc@fcs.fujifilm.co.jp

お問合せ先　株式会社フジカラーサービス 営業開発グループ　東京都港区赤坂1-6-19　TEL.03-5571-5453

CG iCupid

3DCG idol & creators magazine
シージーアイキューピッド iCupid

iCupid10月号増刊
CG-iCupid vol.02

CONTENTS

CG-iCupid Vol.02 Oct.,2000
COVER
model：飛飛
© 2000 e-frontier,Inc. / Blue Moon Studio Inc
AD&D：shinichiro kitai (devil robots)

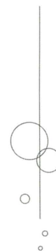


未来でもない過去でもない——

CG iCupid 02 oct 2000
SPECIAL GRAVURE
Fei Fei

Fei-Fei

2000:9:20





Birthday***?.?.1999、Age/1?





Favorite book

***The Catcher in the Rye

Blood type***B Horoscope ?



Height&3 Size***T167cm·B88·W59·H89



Birthplace***CYBER CITY Layer7 Chungking area



左：イラストレーター　沖孝智　右：アートディレクター　岡崎まさと




フェイフェイは歩き始めた

取材・文／洗川俊一　Shunichi Araikawa
撮影／高瀬漸　Susumu Takase

フェイフェイは覚醒した。イラストレーター沖孝智（ブルームーンスタジオ）のキャンバスから抜け出し、リアルとバーチャルが交錯する現代社会に舞い降りた。はたして天使なのか悪魔なのか。これからどこへ歩いていくのだろうか。アートディレクター岡崎まさと（ブルームーンスタジオ）と沖を中心としたスタッフたちにも、彼女の未来を確定できる人間は誰一人としていない。

やがて3DCGを超える

——最初に沖さんと覚醒後のフェイフェイとの関係を教えていただけますか。

沖：大きく変わったことは、1対1の関係ではなくなったことですね。現在、彼女をプロデュースしているスタッフは岡崎、私、カメラマンなど10名弱。しかも、彼女はメディアを通して多くの人たちに見られるようになりました。女性って人に見られることでキレイになっていくじゃないですか。それと同じように、人が変わるとか顔が変わるとかではなく、彼女もいい意味で変わっていっていると思います。

岡崎：覚醒後も彼女に沖の意志が反映されているのは事実です。ただ、例えば活発な子というキーワードがあったとしても人それぞれにイメージが違いますから、多くのスタッフが絡んでいくことで少しずつ洗練されていっているのかもしれませんね。僕も彼女を好きになろう、愛そうと思って見続けてきましたから、僕なりのイメージはありますし。

——それは具体的に。

岡崎：例えば彼女が「モーニング娘。」のメンバーだとしたら、誰よりも控えめな子でしょうね。いつも後ろにポツンといるような。だけど、いざ踊りなさい、歌いなさいと言われると誰よりも上手い。先日、東京でお会いした音楽家の方に“フェイフェイにはスラムの匂いがする”と言われましたが、僕も彼女は、役所勤めのお父さんと同じ役所に勤めていて結婚退職したお母さんの間に生まれた子だとは思えません。もっとネガティブな世界で生まれた子で、お母さんが売春婦でお父さんは世界的なテロリストかアーチスト（笑）。でも隠しきれない気品と不良性がある、少なくとも世間一般が良しするところにいる女性ではないと思いますし、そうであって欲しいと思います。

沖：僕はそこまでイメージせずに描いてきましたけどね（笑）。リアルイラストを描いていましたから、最初はやはり技術的な部分での興味が先行していました。ただ、彼女を最初に世に出したコンテスト（当時は『長い夜』という題名で出品されていた。フェイフェイという名前はなかった）に並んでいた、人が良さそうでニコニコしてかわいらしいお人形さんたちとは、一線を画した人間臭いモノを創りたかったのは事実です。だから、イメージにはありませんでしたけど、“スラムの匂いがする子”というのは僕にとってはホメ言葉ですね。





岡崎：真ん中にはいたくないなというのが僕らスタッフが持っている共通の意識です。天上か地べたか。彼女には天から見下ろしているか、ドブ底から見上げているかという視点が欲しいな、とは思います。ミッドレンジに下りた彼女には誰も魅力を感じないだろうし、これからいろんなメディアに出ていったとしても埋没していくだけですから。と尖がったことを言いながら、彼女に関してはかなり慎重にプロデュースしていこうと思っています。なにせかわいい身内ですから。他所の子だったら？　それは厳しい世界に放り込んでいますよ（笑）

——もともとフェイフェイにモデルはいないんですよね。

沖：本当にいません。モニター見ながら、レンダリングしながらイメージを固めていったって感じです。もちろん、資料はいろいろ見るんですけど、似顔絵を創っても仕方がないですからね。よく理想の女性ですか？といった質問をされるんですが、最初はそんなつもりはありませんでした。創りながら、だんだん好きになっていった感じです。僕の好みは少し違うんですけどね（笑）。



岡崎：うちの仕事は、海外の雑誌広告やビルボード、SPツールが多くて、モデルも外国人が多いのに、東洋人というか日本人にこだわったところが沖らしいところかな。彼女のプロフィールを見ると中国人ということになっているんだけど、本当のところは最初は日本人だったんじゃないの？

沖：はい、日本人です（笑）。

——写真集を年内に発売すると聞いていますが、どのようなコンセプトで。



岡崎：写真集を出す意義としては、デジタル社会を受け入れようとしない世代に対して、現実を突きつけることかな。フェイフェイはバーチャルなんだけども、フェイフェイがいる世界はどうしようもなく現代なんだって。受け入れたくなくても、一方ではデジタル社会の恩恵を彼らもしっかり受けているわけですからね。凹んでいる人にやさしい言葉をかけるのではなく、バカヤローと怒鳴りながら手を差し出すような、そんな励まし方ができるといいですね。それから写真集を出すことで、3DCGの世界から脱却したいという思いもあります。







―― 脱却するとは？

岡崎：うれしくないところですが、事実、彼女には3DCGだからというアドバンテージでスポットが当たっているところがあります。でもこれだけだとしたら、ハードが陳腐化したら何も残らないことになります。そもそも僕はバーチャルという言葉があまり好きじゃないんですよ。例え生身の人間同士であったとしても、そこにコミュニケーションがなければお互いにとってはバーチャルですよね。もし彼女とコミュニケーションがとれたなら、それはもうバーチャルとは言えないんじゃないですか。それができる可能性が彼女にはあると思いますよ。

沖：3DCGの世界はまだまだ狭い世界で、限られたマニアによって支えられているところがあります。そこを突き崩さないことには次の世界への広がりも見えてきませんからね。つい先日、撮影のために東京へ出かけていた岡崎に、あるカメラマンから彼女のライティングをやってみたいと話があったそうです。マニアによるマニアの世界ではなく、そういったカタチで違った分野の人たちが興味を示してくれるようにしていかないと。今までの3DCGの世界とは違う世界を結ぶ役割を、彼女には担ってもらいたいと思っています。

岡崎：3DCGって、デジタル社会の上澄みだと思うんですよ。すくいやすいからみんなビジネスにしたがるわけです。でもこれでは世の中というか文化がどんどん底の浅いものになっていくと思います。僕らはビジネスの発信者ではなく、文化の発信者になりたいと思い続けてきましたから、単に3DCGで制作しているというだけでは意味がありません。

湿気と肌触り

―― 具体的な写真集のテイストは。

岡崎：3DCGからイメージされるカラッとしたカリフォルニアの空気感ではなく、しとーっとした湿気感を意識して制作していこうと考えています。3DCGって、どこかカリカリしたところがあるじゃないですか。だから、アメリカ、カナダ、香港とロケに行って彼女のイメージに合いそうな写真を4000カットほど撮ってきましたが、1つも絵葉書になりそうなキレイな写真はなかったですね。バンクーバーなんかでは2日間も撮り続けましたが、周りにいるのはジャンキーだらけでした。

―― 新しいフェイフェイも……。

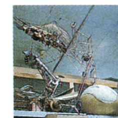
沖：技術的には今のところ、あえて止めてあります。彼女自身を定着化させていくことが第一ですからね。もちろん、写真集に合わせた新しいポーズを創っていくことにはなります。それから、目や口といった細かいところに配慮した表情も、全体的な見直しが必要になってくるでしょうね。











岡崎：ここまで来たら、進化していくしかないでしょう。もう彼女は1人で歩き始めていますから。現段階ではまだ手元にいるような気がしますが、いつかは僕と沖の手から離れて、きっと意識のコントロールしかできなくなりますよ。彼女はこんなこと言わないとか、こんな仕草しないとかね。

沖：しかし今回の写真集は、従来の3DCGのイメージから脱却を図るとか、CD-ROMを付けないとか、商業的な視点で見るとマイナスだらけの選択です（笑）。だからこそ、僕らの集大成になるのでは、という気もしてます。

岡崎：今回はクライアントが存在しないですから、迎合せずにできるんだと思います。通常の仕事のようにクライアントの縛りのある状況だったらとても出来ません。そんな縛りを解いてくれた彼女には感謝しなきゃいけませんね。

―― 写真集発売後のフェイフェイに対する思いや希望を聞かせていただけますか。

岡崎：認知度があるレベルまで到達して、生身の人間と同じようにメディアに載っていけるといいですね。『家庭画報』の表紙になるぐらいになればいいんですけど（笑）。それは冗談として、彼女には普通の人格として立っていければいいと思っています。

沖：僕は、彼女に実体はないんですが体温までもが伝わるような女性にまで育っていって欲しいと思います。寒い時に好きな子の手に触れただけであったかいと感じるように、彼女に触れると何かを感じさせてくれる、そんなレベルにまで到達することができたら最高ですね。きっと何か方法あると思いますので頑張ってみたいと思います。そこまで行けたら、20年後には年をとった彼女に『家庭画報』の表紙の話がきたりするかもしれません（笑）。そこまで3DCGを続けている自信はありませんけどね。今でも、マウスよりバーナーを持っているほうが楽しいですから。

―― 最後に明日の3DCGクリエイターたちへのメッセージを。

岡崎：3DCGを始める人って、得てしてテクニックだけに走る傾向がありますが、思い描こうとする世界というか背景がないと何も描くことはできません。沖を含めたプロと素人の違いはそこ。テクニックなんてどうでもいいことです。テクニックに関しては、沖も同じぐらいのレベルだと思いますよ。

沖：僕も同じ意見で、何を創るか、ということが大切だと思います。仕上がりに対する不満をソフトのせいにする人もいますが、それでは本末転倒と言わざるを得ませんね。

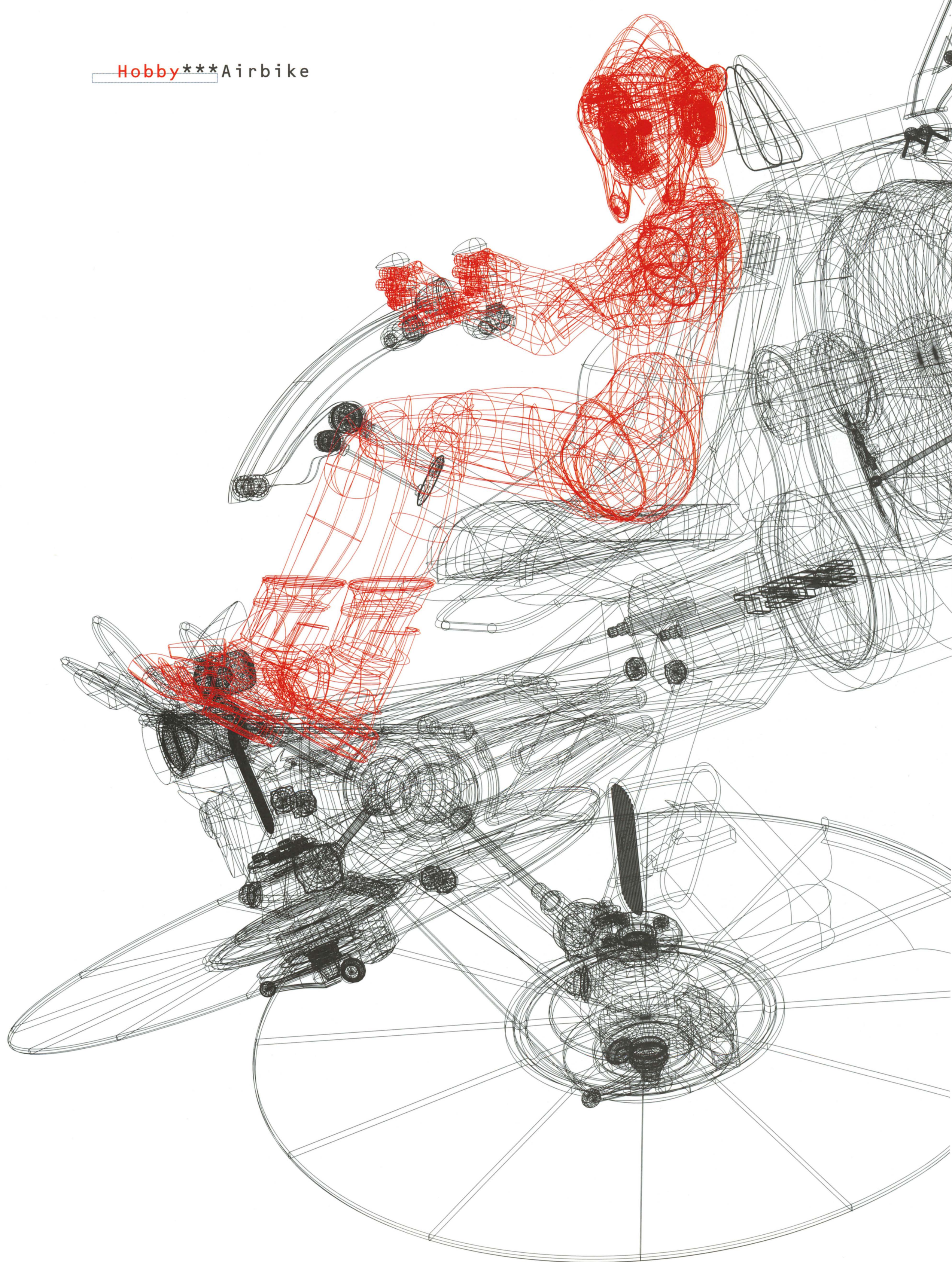
岡崎：ソフトのせいにすると簡単ですからね。そんな人はずっと言い訳しながら生きていきなさい（笑）。そんなスタンスでは、僕らを超えることはできませんよ。

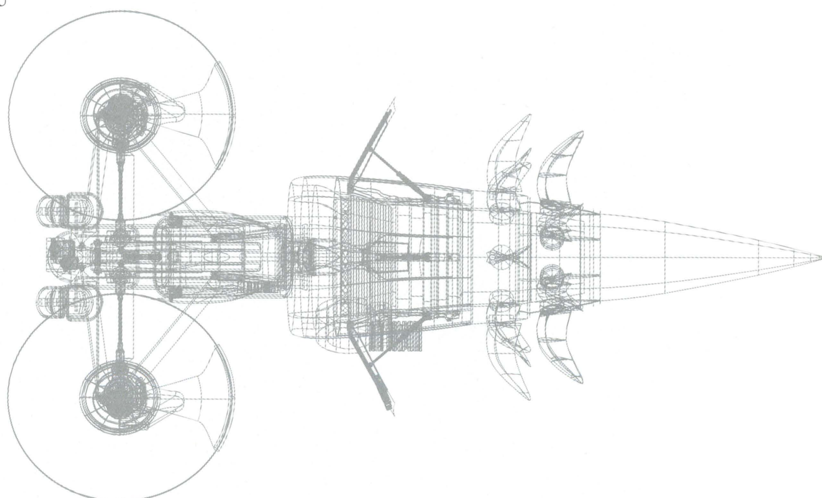


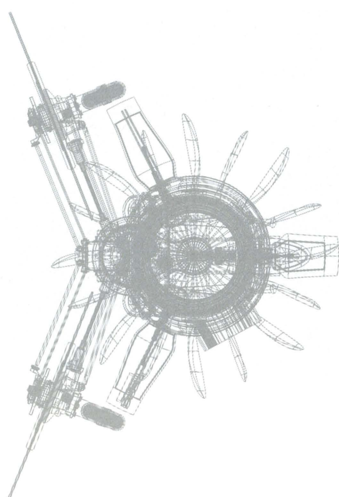


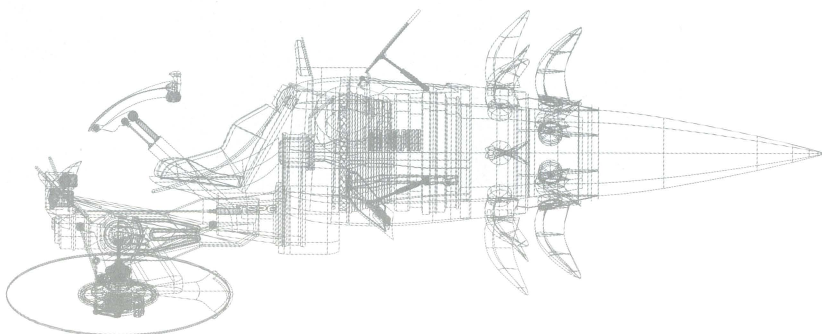
ブルームーンスタジオスタッフと奥田哲生（イーフロンティア／右端）

Hobby***Airbike











Favorite food***CHINESE DIM SUM



Charmpoint***expression of looking for away

Favorite place***CYBER CITY Layer23 area
where I can see the Spring of Jupiter & Mars

riving th


eFuture



西暦2000年。何が現実なのか。その答えをフェイフェイが教えてくれる。

CG iCUPID 02 OCT 2000
SPECIAL GRAVURE
FEI FEI

Fei Fei

2000:9:20



Continue to the photo collection of Fei-Fei



3DCG美少女への道
～人物モデルから見た、CGの歴史～

大口孝之

1979年のことであるが、そのころ筆者は東京写真専門学校（現・東京ビジュアルアーツ）で映画を学んでいた。そして、"そう遠くない未来。ある化粧品メーカーのCMでは、フルCGの美少女が、本物の女優に取って代わっていた…"という内容のシナリオを、学校に提出していた。3年後、筆者は実際に、日本最初のCGプロダクションである"JCGL"にディレクターとして就職する。しかし当時のコンピュータの能力では、リアルな人物を作るなど、夢のまた夢…。

だが世界の先端を進む人々は、けっして諦めていた訳ではなかった。現在のCG技術のほとんどの基礎を構築したことで知られるユタ大学では、すでに70年代前半より人物のCG化が試みられていた。それを行ったのが、エドウィン・キャットマルとフレドリック・パークの2名の若者だった。彼らは1972年に「ハーフトーン・アニメーション」と題された短編映画を制作し、この中で人間の手と頭部のCGアニメを披露している。この最初の人物CGは、お世辞にも美女とは言いがたいが、実はパークの奥さんをモデリングしたものだった。

キャットマルたちは、この後ニューヨーク工科大学（NYIT）に移り、さらなるCG研究を推し進める。実は、筆者のいたJCGLのシステムを開発したのも彼らだった。キャットマルは、その後ルーカスフィルムを経て、現在のピクサー社を設立することになる。もちろん、「トイ・ストーリー」などのフル3DCGアニメを制作し、最強のレンダラーであるRenderManを開発販売している会社である。

一方パークはNYITに残り、人物のCG化の研究を進めた。80年代前半のNYITでは、彼が中心となり、CGキャラクターにスピーチさせたり、ダンサーの動きをマッチムーブして踊らせたりといったことが試みられている。1982年には、男女のCGキャラクターが、ニュースキャスターのように掛け合いをするという実験作品「3DV」も作られた。実は、ここに登場したCGキャラクターを、特殊メイクした俳優でそっくり真似たのが、有名な「マックスヘッドルーム」なのである。

ところで筆者は、JCGL（1988年に解散してしまった）の後、富士通に入社し、花の万博（1990）のパビリオンで上映するIMAXの立体映像を作っていた。当時、CGのレンダリング技術も急速に進み、メカニカルなものなら、かなりのリアリティで表現出来るまでになっていた。しかし、人物のCG表現という問題は、キャットマルやパークが手掛けたころと、たいして変わっていなかったのである。大きな障害になっていたのが、服と髪の毛であった。当時CGキャラクターと言えば、ピッチリしたラバースーツのようなものをまとっているか、全裸のどちらかだった。そして頭髪に至っては、油でカチカチに固めているか、ツルッパゲのどちらかしか選択肢が無かった。これでは、坊さんか、スキンヘッドのおねーちゃんぐらいしか、CGキャラにはなり得ない。

そこで、1992年にフリーになった筆者は、当時ビルドアップ社に所属していた奥澤泰治と、富士通時代の仲間であった上田明彦とチームを組んで、物理的に完璧な髪の毛を持つ女性の映像を制作した。この映像制作の過程は、日本版SIGGRAPHであったNICOGRAPH'92の論文コンテストにトップ入賞している。当時まだ髪の毛の表現は、日立の安生健一氏らや、アメリカのメトロライト・スタジオなどが、実験的に手掛けていた程度に過ぎなかったころだ。

やがて、90年代も半ばになると、毛や衣服をシミュレートするソフトが次々と市販されるようになり、美少女CGが誰にでも作れるようになった。この美少女CGのきっかけには、ホリプロのDK-96があったことは誰でも知っていると思うが、DK-96の企画のヒントになったのが、筆者らの作品だったと、後にスタッフの一人から聞かされている。

筆者といっしょに活動していた奥澤は、その後ホノルルのスクウェアUSAに入社し、来年公開予定の映画「FINAL FANTASY-THE MOVIE-」に参加している。この映画には、実写とほとんど見分けのつかない人物CGキャラクターが登場するということで、完成前から話題を呼んでいる作品である。

映画の世界では、デジタルアクターが本物の俳優とタメを張るぐらいまで、CG技術が向上しているのである。筆者が21年前に空想していたことが現実になってきたな…と、しみじみ思うのである。





▲「ハーフトーン・アニメーション」（1972）
◀ NICOGRAPH'92論文「力学計算による、頭髪のアニメーション表現」に掲載した画像（1992）

大口孝之（映像クリエーター）
1959年岐阜市生まれ。CG、特撮映画、大型映像、立体映像、博物館・博覧会の展示、テーマパーク、テレビ科学番組等の企画・演出を行う。劇場用長編アニメ「SF新世紀レンズマン」（1984）のCGスーパーバイザーを担当。NHKスペシャル「生命～40億年はるかな旅」（1995）のCG/VFXでエミー賞受賞。日経CG、日経ゼロワン、映像新聞、スターログ誌に連載中。

Mio Yukawa







ヒトの持つ雰囲気を纏った、そんなキャラを創りたい。

sato

creator's interview

『ユカワミオ』のモデルですか？　いません。彼女を制作したのは、某雑誌から発注されたからなんですが、創るうえでの要望は、おしとやかで上品な性格、年齢は21～24歳程度でした。ある意味、自分が思う通りに創れたんじゃないでしょうか。

そのほかのプロフィールに関しては、ある程度完成した頃に後付けしたものです（笑）。作りながら、キャラクターに対するイメージは膨らんでいきますからね。彼女の誕生日、出身地、スリーサイズ、育った環境。でも、誌面になったときには、発注側の希望で変わった部分もありましたよ。出身地とか。僕は、北海道にしていたんですが、新潟になっていましたから（笑）。

ナムコのリッジレーサーのオープニングムービーに出てくる女性キャラ。それが、最初に僕が見た3DCGのキャラクターかな。場所は、ゲームセンター。そのときは、「すごいな」と感動はしたけれど、まさか自分がそんな世界に足をつっこむなんて思いもしませんでした。まだ何も知らない頃でしたからね。

自分で作りたいと思ったのは、以前働いていたゲーム会社でキャラクター・モーションをつけていた頃かな。で、実際にやり始めたんですが、最初は下手くそだったなあ。マニュアル片手に見よう見まねで作ってましたから、当然といえば当然ですね（笑）。

今は、テレビ用に放映するムービーを制作しています。これも女のコのキャラクターです。作っていて、注意するのはできるだけ気を抜かないこと。3DCGの女性キャラって、ある意味万人ウケする可愛さがないといけない。でも、気を抜くと鼻がダンゴ鼻になったりするんです。

実在の人間だったら、その人が持っている雰囲気で細部のちょっとした不格好な所もカバーできるんですけどね。なかなか難しいですけど、そうした雰囲気も3DCGキャラに加えられるように、これからは創っていきたいと考えています。

ユカワミオ Mio Yukawa（本名：ゆかわみよこ）
20××年12月21日新潟県生まれ
身長168cm B85W56H85cm　　血液型AB型
趣味は昔のフランス映画鑑賞・オリジナルカクテルつくり

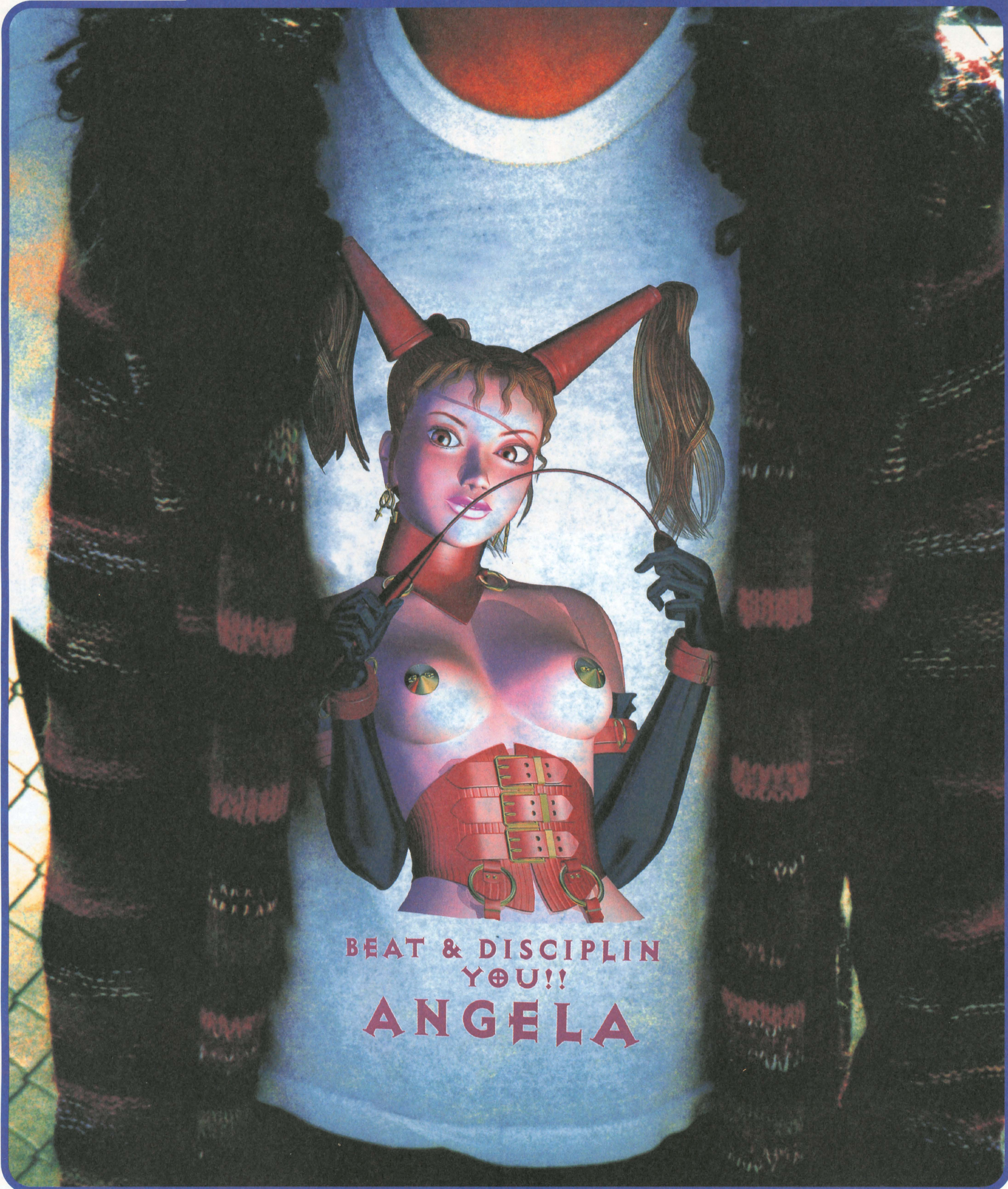
■ユカワミオは文藝春秋発行「Title」用として制作されました。



城野 あつみ Atsumi Johno（じょうの あつみ）

10月3日東京都中野区生まれ
身長168cm　スリーサイズ？　血液型O型
性格は、サバサバしていて曲がったことが嫌いで、
人に自分の弱みをみせることが少ない。
スポーツは剣道をやっていてなかなかの腕前。
好きな男性のタイプは、自分の目標をしっかりもてる人。

さと
大阪在住
神戸芸術工科大学視覚情報デザイン学科卒
ゲーム会社を経て、現在フリーのデザイナー
URL：http://www.kcn.ne.jp/˜sts/
e-mail：sts@kcn.ne.jp



Angela

職業・天使、12月24日生まれの17歳「Angela」は、自分の中の天使のイメージの具現化なんです。
少しづつ進化・修正を繰り返し、最新バージョンは3.7かな。

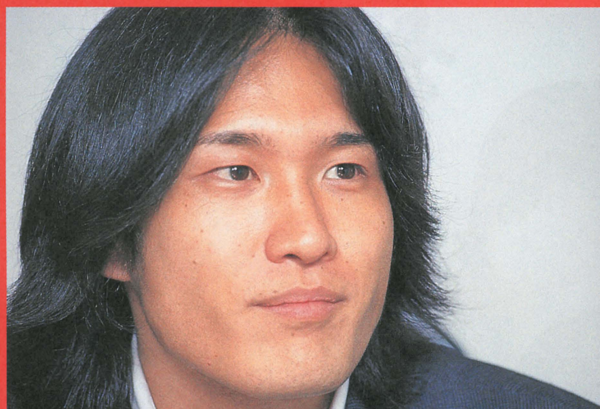
小島kojie和繁 Kojima Kazushige

東京都在住。34歳。
フリーのグラフィックデザイナー兼イラストレーター。
主な仕事は、雑誌広告、パッケージ、ブローシャ、SPツールのデザイン作成。広告、雑誌表紙のビジュアルイラスト作成。

Frontier of D's Gara

Good Digital broaden your horizons.

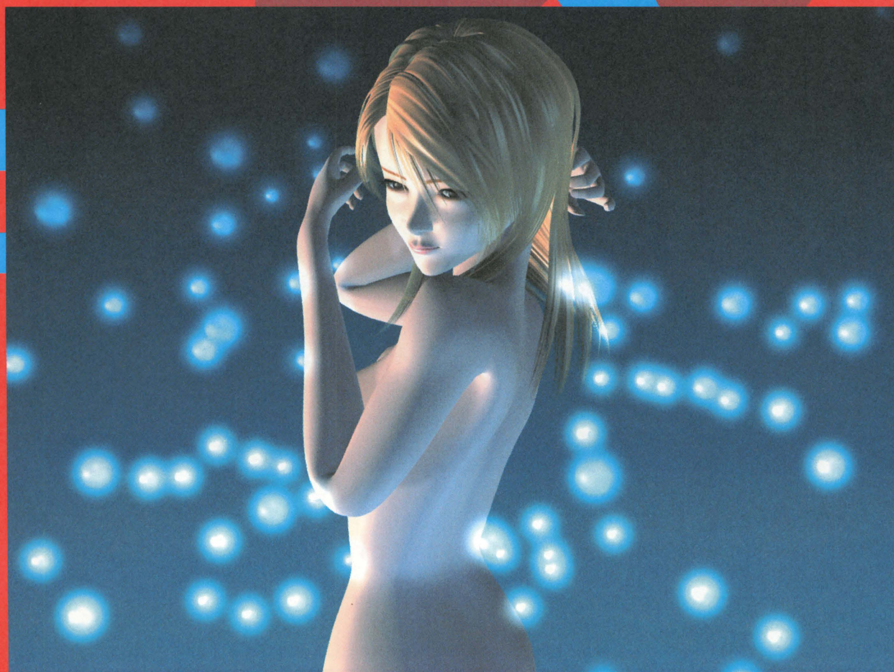
驚くべきスピードで進化するデジタル業界を後追いではなく、リードする番組がある。クリエイター発掘支援番組「D's Garage21」だ。多くの新人クリエイターのアイデアや作品を毎週発信し、具体的な商品を世に発表し、デジタルの認知に貢献してきた。「D's Garage21」は3年計画のプロジェクトと聞く。ならば、放映開始から1年半を迎える今は、その中期。デジタルを広める役を終え、次のステップを踏もうとする「D's Garage21」を解く。



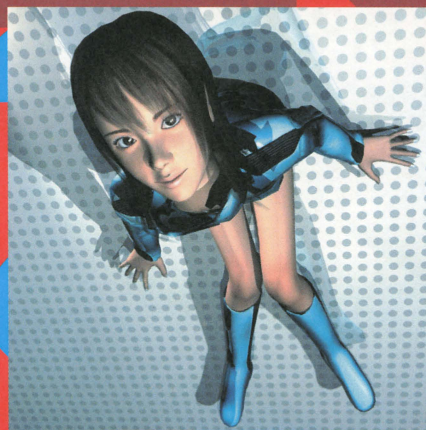
D's Garage21プロデューサー高橋裕一氏インタビュー

P.042

「D's Garage21」とは、可能性を具体化する、クリエイター支援のひとつの提案なのです。



P.038



P.038


番組進行はこの4人。左から渡辺浩弐、川北桃子、伊藤裕子、桃井はるこ。

「D's Garage21」が目指す次なる地平

取材・文／柿崎俊道　写真／Morry

2年目の「D's Garage21」は、活きがいい！

クリエイターたちを発掘し、支援することをコンセプトに「D's Garage21」は始まった（毎週水曜放送24:54～25:24　TV朝日系　http://music1.tv-asahi.co.jp/dsgarage21/）。具体的には、プロ、アマ問わず、クリエイターに、各コーナーへ作品を投稿してもらい、番組中に紹介しようというものである。一見、昔からある視聴者参加型番組のように見える。
しかし、放映開始2年目も半ばを過ぎた当番組の勢いを見ていると、そんな認識だけでは、「D's Garage21」の目指そうとしているベクトルは追いきれないことに気づかされる。
「理想の男の子・女の子」というコーナーが人気である。2D、3Dを問わず理想とする男女のCGを募集し、紹介するコーナーだ。視聴者であった僕らはコーナー開始当初、マニアのための閉塞的な印象を持っていた。しかし、それが今はどうだ。応募点数の増加とともに、作品レベルは飛躍的に上がり、CG映画やゲームに登場しても遜色ないクオリティの男女がずらりと並ぶ。今年、春には同コーナーのひとつの着地点ともいうべき、PS2用ゲームソフト「プライマルイメージ」（アトラス）が発売された。ゲームには番組内で人気のあった、男の子1名と女の子2名が登場し、「理想の男の子・女の子」は見事にポピュラリティを獲得した。また、美少女だけに特化した「美少女CGコンテスト」も続いて開催されている。レベルの高い作品が集まる中、このコンテストがどんな新しい展開を見せてくれるのか、ファンの注目を集めている。

テレビ番組という枠に収まらない活動範囲

3D美少女CGを扱うコーナーは、ビジュアルインパクトが強いため、他より抽んでているように見える。が、実は多くのコーナーもこの半年で確かな成果を示している。「D's Garage21」発のオリジナルコンテンツとして9月に発売されたVJ（ビジュアルジョッキー）ソフト「SUBLIMITIE*」。この発売に合わせVJイベント「hypernation」の全国ツアーが8月10日から始まっている。まだ、全国的に馴染みの薄いVJというジャンルにも関わらず、多くの実力派VJが集まり、腕を競い合う。相当、ハイレベルな空間が作られることは間違いない。
ソフトと言えば、ゲームも忘れてはならない。「D's Garage21」から生まれたアイデアが続々と「SIMPLE1500」シリーズのラインアップに乗っているのだ。8月3日に発売されたばかりの第1弾「THEシューティング」を始め、ただいま、第4弾まで決定しているという。
これらのコンテンツの実現で「D's Garage21」はテレビ番組としての枠には収まらないフットワークの軽さを持っていることを証明した。それはクリエイターと番組の信頼関係をより一層強くしたことだろう。今年は「D's Garage21」3年計画のターニングポイントである。今後の彼らの行く末を探ることで、クリエイティブとデジタルの向かうベクトルが見えてくるに違いない。


P.040

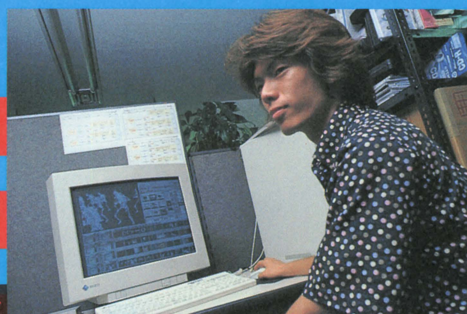


P.045


P.041



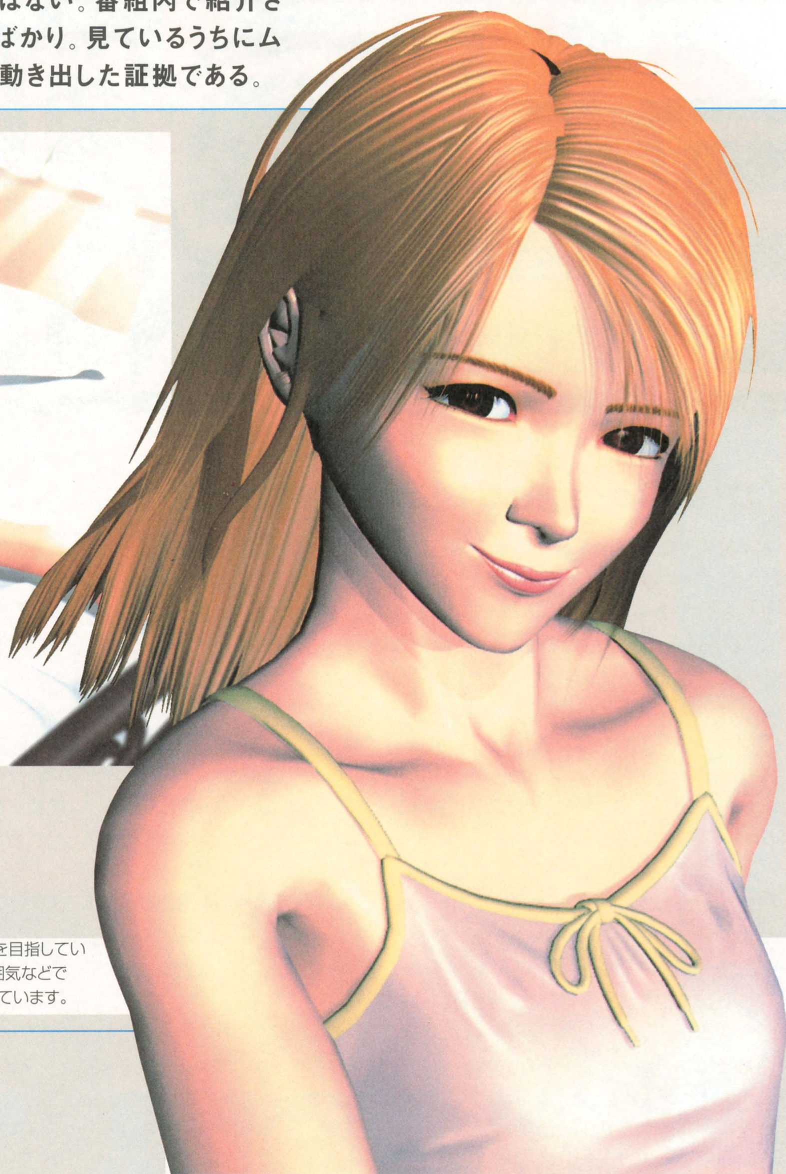
P.044

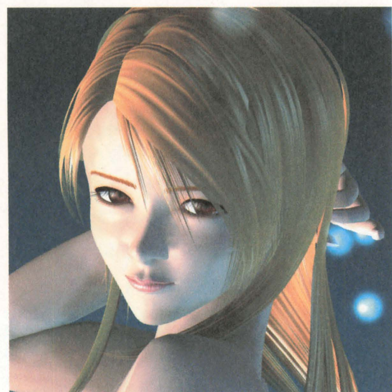

P.044

Excellent Result!

「D's Garage21」には数多くの作品が集まる。可愛い女の子からギャグ漫画、ハイエンドCGまで、クリエイターが作る作品にジャンルの壁はない。番組内で紹介された彼らの魅力的なコンテンツは、一癖も二癖もあるものばかり。見ているうちにムラムラッときたら、それは君のクリエイター魂がアクティブに動き出した証拠である。







水咲七華
あまる灯弥
リアル過ぎず、アニメ調過ぎずを目指しています。見た目よりも、仕草や雰囲気などでリアルさを表現出来たらと思っています。

憧れのデジタルガールたち

「理想の男の子・女の子」コーナーに送られてきた作品を中心に、気になる美少女たちを大紹介。きっと、君の理想の女の子が見つかるに違いない。「プライマルイメージ」で活躍する「アンナ」「ノン」「ノブ」は、当コーナーの出身。ここに集まってもらった彼女たちは次代のバーチャルアイドルの有力候補と言えるだろう。



理想の男の子・女の子
O
見どころは服のデザイン。

解説の見かた

キャラクター名
作家名
コメント








帰ってきた『光月小百合』と新人『桐島麗華』

HiD

仕事でやっているローポリモデリングで
蓄積されたストレスの解消と、修行!!



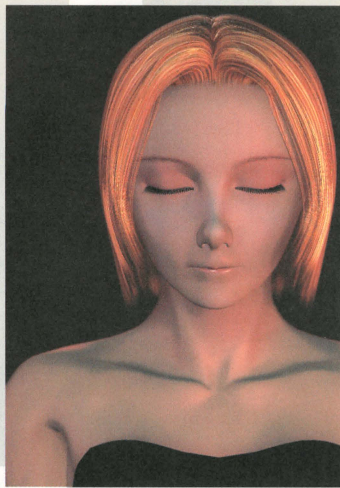


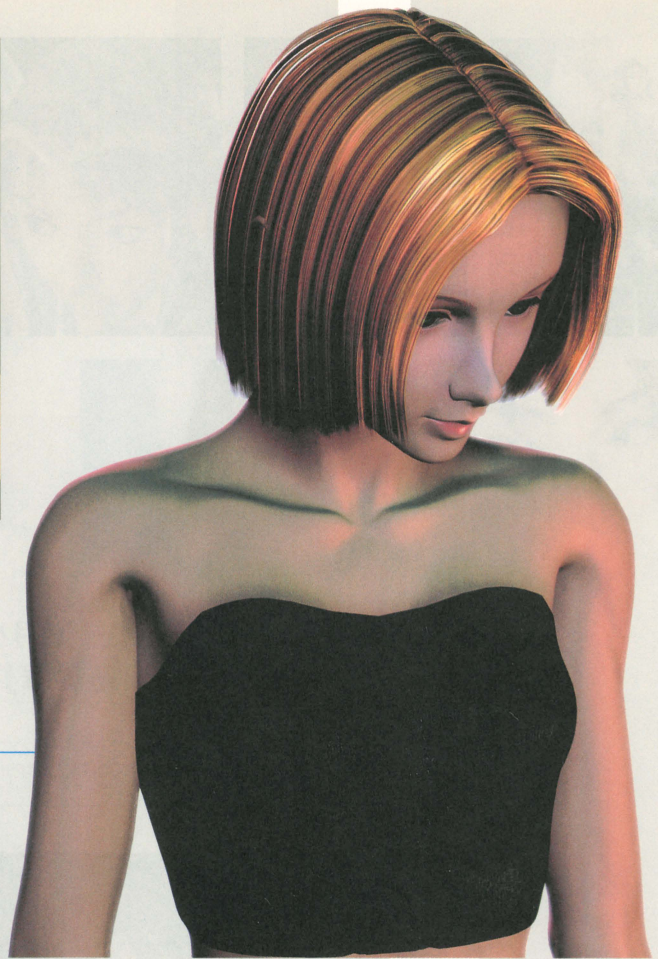
理想の男の子・女の子

早坂光平

3D美少女というジャンルが発展していくことを
願ってやみません。これからもがんばって作品を
つくっていきますのでよろしくお願いいたします。









Olivia Debut

牛山雅博

新人女優のオリビアがカメラテストを
受ける様子を描きました。
1分間、表情だけで映像を見せられるかが
今回のテーマです。



理想の男の子・女の子

櫻田竜一

次は違うもので挑戦します。





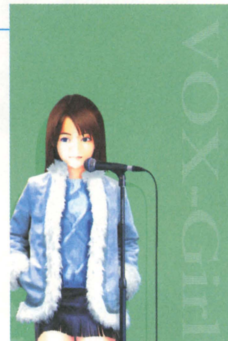




Noël

山田啓司

ストーリー性には少し欠け、表情も少なく、
まともな衣装も付けていませんが、
出来上がった体が分かり易い
ムービーになっていると思います。





D's Garage 21とアトラスのコラボレーション

PS2で3D美少女たちと夢のひとときプライマルイメージ Vol.1

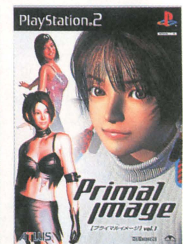
高性能のPC上でしか実現できなかった、CGキャラクターにポーズをリクエストする楽しみが、PS2で実現された。登場するCGキャラクターはCGアイドルの「テライユキ」、「D's Garage21」の「理想の男の子・女の子」コーナーで人気のあった「アンナ」「ノン」「ノブ」の4人。彼女たちが、今までにないハイクオリティーでテレビモニター内を動く。プレイヤーはビジュアルクリエイターとなり、アイドル達のイメージアルバムを作成する。自分好みのページを作るには「プロデュースモード」を駆使し、魅力的なステージを作り上げなくてはいけない。オープンカフェなどの背景から、ビーチボール、チェア、ティーカップ、マイクスタンドなど小道具まで、アイドル達を彩るセットも用意されている。PCなんて高くて買えない、という人にこそ、このソフトを買って、CGキャラクターの奥深さを知って欲しい。







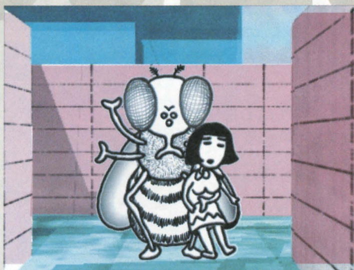
CGキャラクターの動きが不自然にならないように、身体全体のバランス調整をする技術を導入。おかげで初心者でもリアルなポーズを作ることが可能になった。このシステムは「マスエンジン社」の技術を採用。



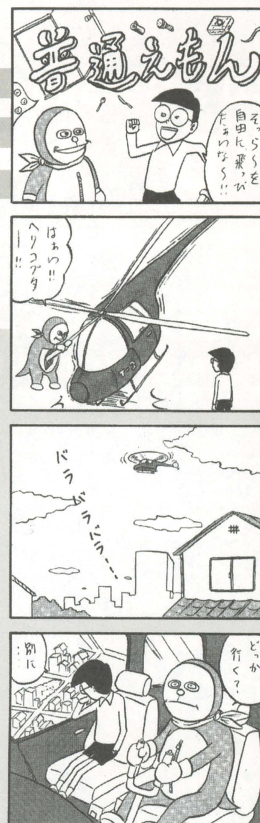
プライマルイメージ Vol.1
PS2
発売中　5,800円（税別）

鋭く光るセンスが命！

世の中には面白い人がたくさんいる、と感心させられてしまうのが、これらの作品群。ハイエンドのマシン環境を使って、作るのは何とも肩の力が入っていないものばかり。マジメなんだかどうなんだか、わからないけど、とにかく気合いだけは入っている。彼らの続編や本編が見たい人は、ぜひとも番組、もしくは番組HPへ。

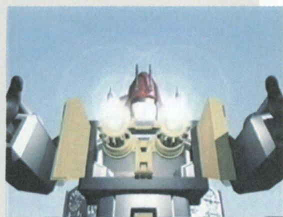



パンダマン
藤田徳浩
バカバカしいところをよろしく。





普通えもん
水口尚樹
無表情、胡散臭い髭等、普通えもんが可愛らしく見えないよう意識しました。どーでしょう?

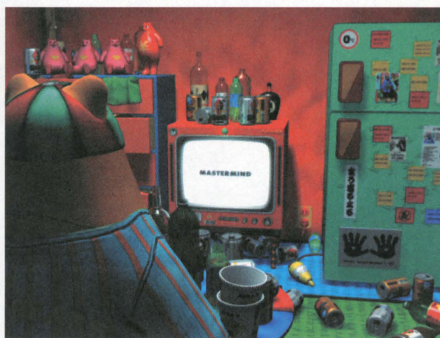



アノン戦隊レンジャー5
松山忠志 / 畑健一郎 / 半田智弘 / 山崎敦志
いわゆる「戦隊モノ」のオープニングをモチーフとした、フル3DCGによるムービー。ちょっとおバカなものを、一生懸命作ってみました。

「MASTERMIND」 DJ HASEBE feat ZEEBRA/MUMMY-D×富岡聡

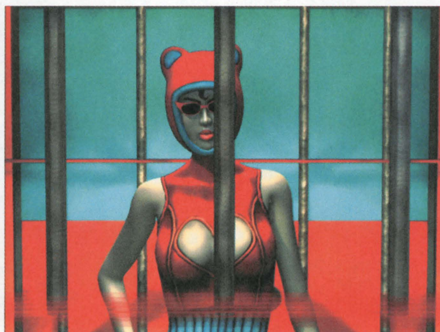
DJ HASEBEの新作「MASTERMIND」（ワーナーミュージックジャパン）のCGアニメーションを富岡聡が全面制作！

「D's Garage21」やNHK番組にて紹介され、話題を呼んでいるCGクリエイター富岡聡。彼の作品「SiNK」は、各所で話題を呼び、多くのコンテスト会場を湧かせてきた。今ではCG専門誌の表紙を飾るにまで至り、CG業界を代表する作品、そして、彼はトップクリエイターのひとりとして数えられている。その豊かな才能が、新たな才能とぶつかりあった！　その才能とは、クラブシーンを代表するDJ HASEBE。浜崎あゆみのリミックスや多くのアーティストの曲を手がけてきた実力派である。そんなDJ HASEBE feat ZEEBRA/MUMMY-Dの新作「MASTERMIND」のプロモーションビデオを富岡聡が制作！　かつて、GLAYのプロモーションビデオをアニメ監督・森本晃司が製作することで、アニメ業界だけでなく音楽業界にまで新風を巻き起こしたように、このふたりのコラボレーションが、どのような風を起こすのか、非常に楽しみである。










「D's Garage21」プロデューサー・高橋裕一氏が語る

“D”が持つ、多くのSignificance

番組「D's Garage21」の情報量の濃度は高い。30分という短い時間に情報が次から次へと押し寄せる。ぼんやりしていると、すぐに目の前を通り過ぎていく。しかし、それは悪いことではない。少しでも気になるトピックスは、Webで確認すればいいのである。番組内で紹介された作品や各種コーナーへの募集要項は、毎週、放送後に随時アップされ、ユーザーのフォローも万全だ。TVとWebといった違ったメディアを、自在に行き来する番組「D's Garage21」。当番組を率いるプロデューサー・高橋裕一氏に「D's Garage21」とクリエイターの関係を聞いた。その結果、「D's Garage21」が示唆するこれからのTV番組のあり方が見えてきたのである。

クリエイターを支援する方法を模索しました

――「D's Garage21」が2年目に入って半年が経とうとする中で、番組の現状とこれからを聞かせて下さい。

高橋　もう半年経ちましたか。早いですね。「D's Garage21」という番組は、すごく実験性の高い番組なんです。CG、デジタルというジャンルは、マーケットでは将来性や可能性でしか語られないことが非常に多い。僕らはそこから脱却し、クリエイターの方にチャンスと場を提供するにはどうすればいいかを考え始めたんです。ですから「D's Garage21」の基本はどうすればクリエイターを支援できるのかという事を探る形で成立しています。

立ち上げ当初から思っていた事なのですが、ソフトやハードの値段は日々求め易い価格になってきており、CG作品を作り易い環境は整いつつありました。しかしながら、残念なことにマーケットに発表する場や支援する体制というものがなかったんですよね。そのために「D's Garage21」のようなプロジェクトが必要だった訳です。

それが、この半年間でデジタルを取り巻く環境は大きく変化しました。最近、インディペンデントなクリエイターの作品を発表する番組が増えましたよね。入口が増えれば、出口が大きくなります。クリエイターの意識は作品を発表し、他者に見られることで変わるでしょう。見ている側も、最初は抵抗があるかもしれませんが、何本か見ている内に、好みの作品が見つかるかもしれない。しかも、最近はデジタルの浸透率は、すばらしい勢いで広まっていますから、抵抗感も少ないかもしれませんね。お客さんの中に受け入れてもらえる土壌が育ってくれているので、僕らは「D's Garage21」を作ってきて良かったな、とよく話すんです。

「D's Garage21」3年計画の2年目とは?

高橋　「D's Garage21」3年計画のうち、まず、1年目は「D's Garage21」という番組の存在を多くの方々に知ってもらうことがテーマでした。2年目はいかにパッケージ化などの具体的な商品に結び付けていけるかがテーマなんです。ユーザーに対して、実際に手に取れるものを提供して行きます。

例えばPS2「プライマルイメージ」は、PCがない一般の方にCGキャラクターを動かす楽しさを体感して欲しかったんです。PS2を通して、お客さんにクリエイターとして楽しんでもらい、CGを作る面白さを知ってもらえたらと思ったんです。それが結果的にクリエイターの裾野が広がっていくことに繋がれば、と考えています。それに、PS2を持っているお客さんって一番ゲームに親しんでいる層ですよね。彼らがこういったCGキャラクターに触れて、どういうリアクションを返してくるのかを知りたかったんです。

僕らはCGが世に出ていく際にいかにパッケージにして一般性を持たせるか、をいつも考えていくべきだと思うんですよ。そのひとつが「D's Garage21」です。もちろん、他にも数多くある方法論のうちのひとつに過ぎませんし、テレビがすべてではありません。でも、「D's Garage21」がやりたいのはこういうこと、と一つひとつ丁寧に番組を通して世に提案し、広くCGが受け入れられる。そこで、初めてクリエイターの方に信用していただけるのではないでしょうか。

“D”はデジタルではない?

高橋　誤解されがちなんですが、「D's Garage21」の“D”はデジタルではないんです。デザイン、ディレクションなど、多くの意味を含んでいます。ですから、番組中でも、デジタルにこだわらず、漫画やゲームのアイデア、脚本家の募集もしているんですよ。開始当初、CG作品を紹介する番組が他になかったので、CGへの比重を大きくしただけなんです。フルCGであるという事に、大きなこだわりはありません。どんな作品でもクリエイティビティが感じられれば、どんどん紹介して行きますし、きちんと支援もして行きます。また、多くの人が集まれば、交流も生まれ、新たな流れも発生するでしょう。ジャンルの違う優れたクリエイター達が集まって、積極的にコラボレートしてほしいですね。番組という広場に才能を持ち寄ってくれれば、チャンスは提供していくつもりです。

――番組が主催でイベントも開かれるんですね。

高橋　VJイベントを開催しています。VJというのもCGやキャラクターと同じように空間を使ったクリエイションなんですよ。そこへ様々なクリエイターが集まれば、新しい展開が生まれるかもしれない。また、VJイベントならば、CGに興味がないお客さんも来ます。裾野が広がる可能性があるんですね。僕らはテレビという媒体を通している限り、ポピュラリティを目指すべきだと考えています。

「D's Garage21」が地上波のテレビ番組として力を持っているとすれば、それは今だからこそ、ですね。数年後は、地上波が中心ではないかもしれない。

最初に言ったとおり「D's Garage21」はクリエイター支援を根幹にしています。番組ではなく、プロジェクトなんです。テレビでなくても入口さえ設ければ、ネットでもいいし、あらゆる可能性があるんです。

来年は「D's Garage21」の3年目です。1、2年目でしてきた実験的なことの真価が問われてくると思います。ただ、そこにも「これが正解だ」というものはないのかもしれません。僕らは、いつまで経っても試行錯誤の連続で実験ばかりしていると思いますよ。



Profile
高橋裕一さん「D's Garage21」プロデューサー。テレビ朝日ミュージック所属

「D's Garage21」とは、
可能性を具体化する、
クリエイター支援の
ひとつの提案なのです。

from D's Garage21

「D's Garage21」はついにテレビの外へと飛び出した！ 2年目は、多くの作品をパッケージ化するとの宣言通り、VJソフトから、PS用ゲーム、携帯ゲーム機ワンダースワン用ゲームにモデリングデータ集と、実に様々な商品が発売され、また、用意されている。特にVJソフトと、それに合わせたVJイベントの意義は見逃ごせない。番組とWebに限られていた「D's Garage21」のコミュニケーション空間が新たに作られたのだ。「D's Garage21」は番組名ではなく、プロジェクトという高橋裕一氏の言葉の通り、計画は3年目に向けて着々と進行しているのである。果たして来年は、どんな世界を僕らの前に切り開いてくれるのだろうか。

gooddy*とD's Garage21が生んだ革命的VJソフト「SUBLIMITIE*」

現役VJとして活躍するgooddy*の下桐希氏自らがプログラムから構築したVJソフト「SUBLIMITIE*」。低価格でありながら、現場の生のノウハウが詰まった最高の一本となっている。まさしく、VJによるVJのためのVJソフトだ！





VJとして、クラブでプレイするのに必要な機能は全て揃っている。映像と映像を重ねるレイヤー構造で、透かすこともできる。また、フィードバック機能もついている。感覚的なプレイは、視覚に訴える楽器と言っていい

VJ＝映像プレイヤー？

VJソフトを説明する前に、VJを知らない人が多いと思うんですよ（笑）。VJとは、クラブやコンサートで、大きなプロジェクターを使って、音楽に合わせリアルタイムに映像を切り替えていくプレイヤーのことです。ビデオジョッキーと呼ばれていましたが、最近はビジュアルジョッキーとも呼ばれています。もともとは編集したビデオ映像をビデオミキサーでステージで操っていたんです。でも、アナログだけに操作に限界がある。そこでPC上でプレイを実現したVJソフトが生まれたんです。

僕はVJを始めたときから、自分で作ったVJソフトを使っていました。もともと、CGが専門で「D's Garage21」に応募したりしていたんですね。で、CGや映像を作り続けると作品も溜まるので、より多くの人たちに見てもらいたいと考えたんです。そこで、VJを通せば、今までの作品が無駄にならずにすむんじゃないか、と。そうは言っても市販のVJソフトにはあまり魅力を感じなかったんですよ。それで、自分でVJソフト「SUBLIMITIE*」を作ってしまいました。もちろん、作ろうと決意した当時は、作り方なんてわからないから、プログラムを1から勉強しましたよ。おかげで、1〜2年かかっちゃいましたね（笑）。

クラブシーンから生まれた「SUBLIMITIE*」

でも、自分の思い通りに作ったので、便利なツールになりました。他のVJソフトは映像を合成するだけなんです。「SUBLIMITIE*」は音楽に合わせて、映像のスピードを変化させたり、タップボタンで、リアルタイムに音と合わせることができます。実際、現場に入ると、スクリーンに映す素材を選ぶだけで必死になります。ソフトで音楽に合わせてくれないと、映像と音がずれてしまって、台無しになってしまうんですよ。

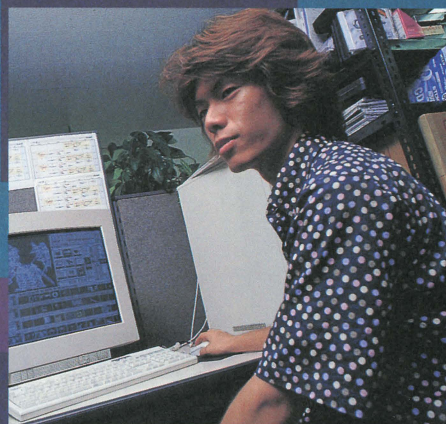
また、モニターをビデオカメラで撮影すると、フィードバックしてノイズが走りますよね。そこからヒントを得て、画面にマウスでポンと触るとエフェクトがかけられるようにしました。音楽を聞きながらリアルタイムに演出ができるんです。

VJソフトでありながら、楽器的なものにしようと作ったので、使いやすくリズムをとりやすいと思いますよ。続編の予定は考えていませんが、自分が使うソフトですから、更新される続けることは間違いありません。2年前と違って、プログラムの知識も増えましたから（笑）。それを商品にするかどうかはわかりませんけどね。ただ、このソフトを開発したおかげで、プログラム関係の知り合いが増えました。もしかしたら、彼らと大きな事をひとつするかもしれません。

VJというジャンルはまだ始まったばかりです。とにかく実際にプレイしてください。最近は、VJが足りなくてクラブの方から募集しているので、今がチャンスだと思って挑戦してくれればいいですね。



SUBLIMITIE*
Macintosh/Windows
ハイブリッドCD-ROM
9月下旬発売予定
予価：4,800円（税別）



下桐希（gooddy*）
「SUBLIMITIE*」のTotal Director。彼の所属する「gooddy*」とは成田康宏さん、松本浩徳さんらともに組むユニット名。主な活動は映像、グラフィック制作やVJ。VJとしては聖飢魔IIの解散LIVEに参加した。彼らのCG作品「ill」はバンクーバー国際映画祭やカナダFANTASIA国際映画祭などでも上映されている。また「D's Garage21」の番組OPも製作した。



「D's Garage21」の具体的な形がここに!

続々登場する「D's Garage21」関連商品。他では見られない個性豊かな作品群がずらりと並んだ、そのラインアップに「D's Garage21」らしさが光る。クリエイターを目指す者なら、誰にでも商品化のチャンスはあるのだ!

発売予定

商品名	発売日	内容	価格※
THE 迷路	平成12年11月予定	プレイステーション版ソフト	¥1,500
FCUBE 2	平成12年秋予定	PC版モデリングデータ集(ビデオ付)	¥5,800
THE ヘリコプター(仮)	平成12年12月予定	プレイステーション版ソフト	¥1,500
ゲーム「アナザヘヴン」(仮)	平成12年12月予定	ワンダースワン版ソフト	¥3,600
ネオアトラス3	平成12年12月予定	プレイステーション2版ソフト	¥6,800
THE ダーツ	平成13年2月予定	プレイステーション版ソフト	¥1,500

発売中

商品名	発売日	内容	価格※
FCUBE	平成11年8月27日	PC版モデリングデータ集	¥5,800
ポケラー	平成11年10月28日	ポケットステーション版ソフト	¥2,800
たねをまく鳥	平成11年12月22日	ワンダースワン版ソフト	¥2,980
メカポケラー	平成12年4月20日	ポケットステーション版ソフト	¥3,800
スノポケラー	平成12年4月20日	ポケットステーション版ソフト	¥3,800

※価格は全て税抜きです。

バイオに「D's Garage21」モデルが登場!

このモデルひとつ買えば、すべてが揃う!
いきなり3DCGが作れてしまうパッケージが現れた。

3DCGを始めたいと思っていても、初心者は戸惑うものである。まず、どのパソコンを買っていいかわからないし、映像製作に必須なグラフィックカード、増設メモリー、HDDと迷いの原因となる要素はたくさんある。しかも、3Dソフトと言っても、数多くの種類があり、いきなりお店に行っても、これだ! と決められないのが現状……。と前振りが長くなったけど、そんな初心者のために「D's Garage21」とソニースタイルが「バイオ D's Garage21 Model」を用意した。3DCG製作のために特化した性能は、当分の間、PC業界の最前線で耐えられるスペックを保持。また、3Dソフトの代表作とも言える「LightWave 3D」や作品製作のために必要なソフトを多数同梱。このマシンひとつで、いきなり3DCGを作る環境が揃ってしまうのだ。

問い合わせ先
03-5783-1122 http://www.jp.sonystyle.com/Style-a/Special/Ds_garage/index.html



Ver. 1
バイオR PCV-R73K(モニタ別売)
Pentium III 866MHz / 384MB RAM / 80GB HDD / 3年間無料修理サービス付き
●Adobe Dynamic Media Collection (Premier + Photoshop + After Effects +Illustrator)
●D's Garage 21 特製壁紙
●LightWave 3D Ver. 5.6+入門編ビデオ
742,500円(税・送料別)

Ver. 2
バイオR PCV-R73K(モニタ別売)
Pentium III 866MHz / 384MB RAM / 80GB HDD / 3年間無料修理サービス付き
●Adobe Dynamic Media Collection (Premier + Photoshop + After Effects +Illustrator)
●D's Garage 21 特製壁紙
●LightWave 3D Ver. 6
829,500円 (税・送料別)

「hypernation」全国ツアー開始

去る8月10日、東京・渋谷「WOMB」で「D's Garage21」が主催するVJイベント「hypernation」オープニングイベントが開催された。VJ、DJの迫力あるプレイと1000人を超える来場者の熱で会場のボルテージは最高潮に達した。左ページで紹介している「SUBLIMITIE*」も体験版が展示され、プレイ台にて注目を集めていた。

当イベントは、渋谷を皮切りに全国4カ所をまわるツアーへと旅立つ。各地のクラブでは、実力派VJ、DJが揃い、その腕前を存分に見せてくれるだろう。ここ1、2年で目立ってきたVJというジャンル。「hypernation」をきっかけに全国的にムーブメントを起こしそうだ。



PCの高性能化とVJソフトが手頃な値段で手に入ることから、VJ人口が徐々に増えてきている

SCHEDULE

札幌 KING XMHU
開催日 2000年9月23日 (土)
OPEN 20:00
START 21:00
会場 札幌 KING XMHU
北海道札幌市中央区南七条西4-424-10
Tel. 011-531-1388 Fax. 011-531-1007
入場料 未定
参加VJ
gooddy* TomoGrapher TANAKA
H/de @nn@ τ (tau) Project CAD
参加DJ
19

東京・新宿 CODE
開催日 2000年9月30日 (土)
OPEN 19:00
START 20:00
会場 東京・新宿 CODE
東京都新宿区歌舞伎町1-19-2 新宿東宝会館4F
Tel. 03-3209-0702 Fax. 03-3209-0960
入場料 未定
参加VJ 未定
参加DJ 未定



音と光だけではなく、VJはそこに映像を加えた。視覚へのインプットは、会場のテンションをさらに盛り上げる

「D's Garage21」ゲーム企画、第1弾! ドラマチック・シューティングゲーム

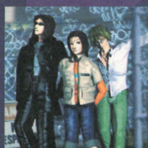
「D's Garage21」が「THE 麻雀」「THE ビリヤード」などヒット作を出し続ける「SIMPLE 1500シリーズ」に参加! 一般公募したゲームのアイデアを実現させてしまおうというものだ。その第1弾は、東京足立区の佳成さん、正彦さん、亮介さんの企画「THE シューティング」。カッコイイプレイには高得点が与えられる独特なシステムが魅力のシューティングゲームだ。主人公は3人。なんと20分以上のムービーが彼らの人間ドラマを深く掘り下げるぞ。

もちろん、この企画はこれだけでは終わらない。第2弾は東京世田谷区のバリバリサンダーさんの企画「THE 迷路(仮)」、第3弾は千葉県の星野真さんの企画「THE ラジコンヘリコプター(仮)」と続々、控えている。以後のシリーズも企画募集しているとのことなので、グッドアイデアがある人は挑戦してみる価値はあるだろう。



SIMPLE 1500シリーズ
D's Garage 募集企画第1弾
Vol.35
THE シューティング
PS 発売中 1,500円(税別)





戦闘機「エクストリーム」の操縦法は多彩。高速移動時のブーストで敵機を破壊することも可能だ

IN CREATOR'S

INTERVIEW

デジタルハリウッド学校長／工学博士

杉山知之

洗川俊一●取材／文　横山新一●写真
text by Shunichi Araikawa photographs by Shinichi Yokoyama

たった２万人のファンをつかめば クリエイターでメシ食えるって。

デジタル社会って、クリエイターにとって有史始まって以来のチャンスだと思うよ。だって、誰にでもクリエイターとして世界中に作品を発表できるチャンスがあるんだから。

デジタル社会のこと

さてどこから話をしようか。

最初にデジタル社会について話そうか。デジタル化って３つの分野で急速に進化してきているんだよね。ひとつは仕事場。いまや書類を手書きで作成する人はいないし、連絡をとるのに電子メールを使わない人はいない。マイクロソフトが主戦場にしてきた分野だけど、仕事ってお金に結びつくから企業もせっせとデジタル化を進めてきた。

もうひとつが家庭。10年前ぐらいにコンピュータがテレビになるのか、テレビがコンピュータになるのか、なんて騒いでいた頃もあったけど、僕の予想だとゲーム機が家庭のセンター的な役割をするんじゃないかな。PS2なんて、コミュニケーションボードが付いてハードディスクは10ギガ。これってコンピュータの進化を見てきた人にとっては驚異的なことだよ。

イギリスなんかでセガのドリームキャストが売れている理由のひとつは、若い子たちがパソコンを買うお金がないからドリームキャスト買って、それでインターネットやっているからなんだよね。安くて強いコンピュータなんだから、パソコンである必要なんてないからね。

もうひとつの分野がモバイルコンピューティング。コンピュータにはどんどん人間と物理的に近づくという歴史があって、それが携帯電話に行きついたってことかな。コンピュータ屋さんから出てこなかったとこが歴史の面白いところだけど。

もうじき動画が送れるようになると、多くの人が携帯電話からの動画情報をちょっとした行動資料にするだろうね。家庭でもそういう傾向が見られるけど、だいたい３分以内のコンテンツがすごく重要になってくると思う。ほんとにちょっとした時間帯にパパっと見て全部わかるような。

２、３分で楽しめるコンテンツ。これはすごく出てくると思う。それが課金というカタチになるだろうから、ちょっとした作家活動的なものも盛んになるだろうね。これを会社組織でやると、かなり仕掛けも必要だし、すごく儲からないと成り立たないんだけど、個人でちょろちょろやるには、十分。

これはうちの学生にも言っていることだけど、自分のファンを２万人作ればメシが食えるって。２万人ってすごい数字だと思うけど、地球上には60億人という人間がいるし、その人たちのほとんどがインターネットで結ばれていく状況を考えると無理な数字じゃない。世界中に２万人なら、かなり駄作でも気に入ってくれる人はいるかもしれないってね（笑）。

それで１回100円課金してもらったとしたら200万円。半年後に新作を出して400万円。２～３週間で作れるような人なら、バンバン出していってシリーズ化してしまえば、１回20円でも30円でもいいじゃない。それでファンが何万人もつけばメシ食えるから。

ネットのすごいところって、場所が限定されないところだよね。これまでは、可能性を持った人が地方にいるという理由だけで埋没していくことが多かった。ところがネットなら、どこにいても、世界中の人たちへ情報や作品を発信することができる。世界の一流の人たちとコラボレーションすることだってできる。一人ひとりの人がもって生まれた才能なり、向いていることが活かされずに死んじゃう可能性が確実に減ると思う。これが僕がコンピュータとネットワークが社会のインフラになる時代に移行すべきだ、と言い続けてきたもっとも大きな論点なんだよね。

デジタル社会になって人と人とのつながりが希薄になっていくという意見もあるけど、僕は新しいカタチになっていくだけだと思う。これまでは最初に会って、自己紹介して、電話で話すようになってという順番だったけど、デジタル社会ではネットで先に会って、それから電話して、最後に会うって順番になることがあるだけ。時間と距離を超えてしまうことになるから、今までの道具や環境の人間よりは、一生の中でいろんな人と出会える機会が増えるんじゃないかな。しかもそれが途切れない。これまでと質は違うんだけど、熱いコミュニケーションというのがあるんじゃないかな。

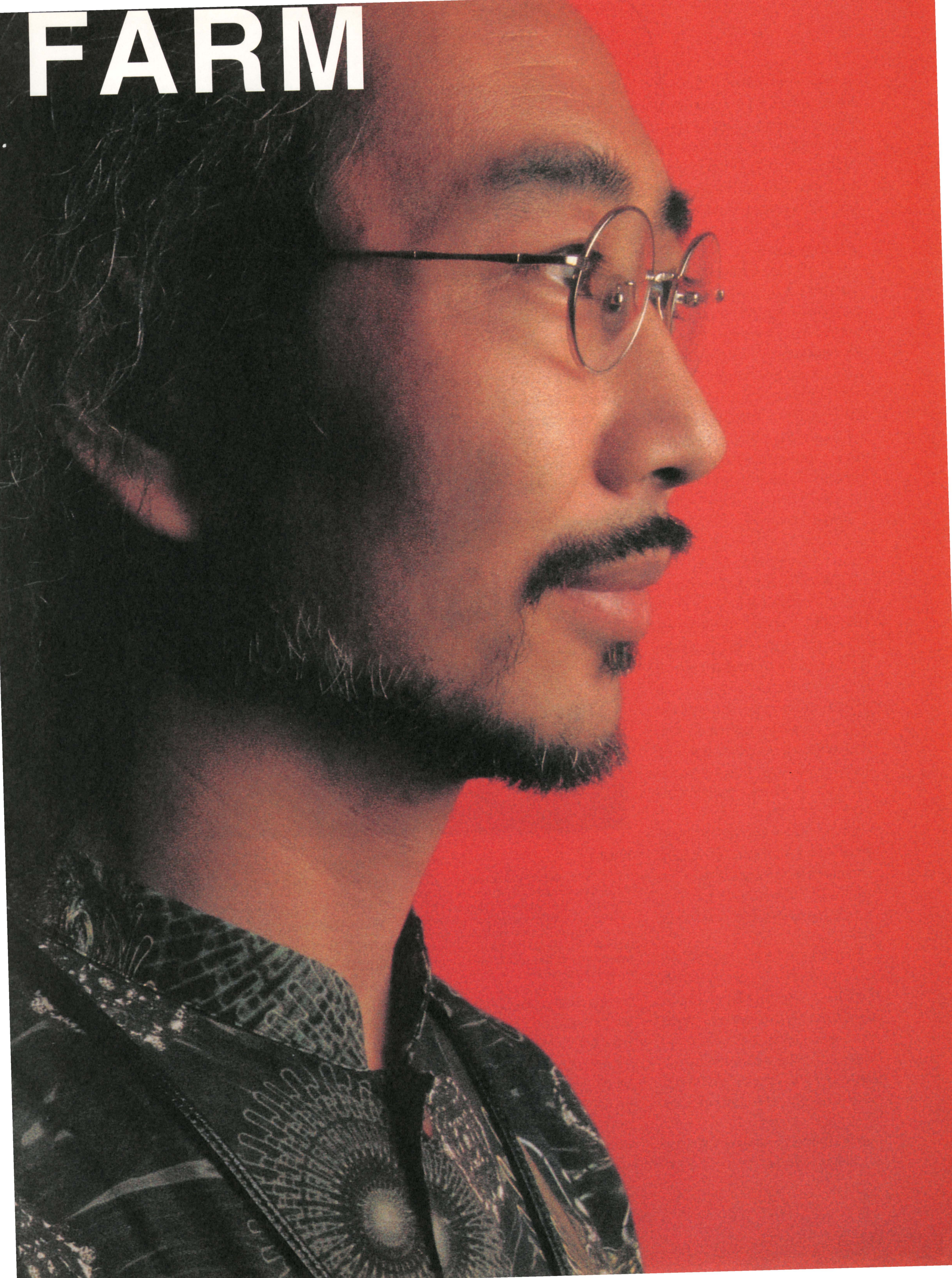
ネット上での出会いのいいところって、言葉であれ、音楽の１フレーズであれ、ビジュアルであれ、偏見なく波長の合う部分だけで付き合いが始まるところだよね。誰もがどれぐらいの年齢でどんな格好をしていて、どんな表情でって、気にするじゃない。映像文化の中で育ってきた弊害なんだけど、勝手な思い込みってやつ。ネットでの出会いのほうがピュアだと思うよ。

僕が教えること

ある種、平等といえる状況を作り出すデジタル社会の中では、誰にでもクリエイターになれるチャンスはある。特に最近の子供たちはデジタルに対するリテラシー高いから、コンピュータで表現することに抵抗感なんてないし。ただ、クリエイターって、それだけでは勝負できないよ。作りたいモノが見えるとか、あるとか、そこが大事。

映画監督を例にあげれば、監督には撮る前から撮りたい映像が見えてる。だから、実写で撮りきれなかったときはじめてCGを使ったりする。火薬爆発したけど煙り足らないから、後からCGで煙り足そうとか。でっかい破片がこの辺に飛んで欲しかったのに飛ばなかったから、破片作ってくれとか。

ここまで具体的なカタチはなくても、少なくとも何か社会に言いたいことがあるってことは必要だね。それは怒りだっていい。それを突き詰めていってビジョンとして表現するときはじめてコンピュータを利用するだけなんだ。だから、ここらアタリに（杉山氏は胸を指して）何か無いとダメ。


FARM

言いたいことがあるなら、やりたいことがあるなら、サイバーで自由にやれ。それで面白いって言ってくれる人がお布施みたいにお金を置いていってくれたらいいじゃん。

INTERVIEW

いままでのクリエイターってズルいところがあって、クリエイティブの時差攻撃が世界中で行われてきたんだよね。例えば、アメリカで流行っているデザインを日本向けにちょっとアレンジして流行らせるということができたの。パクリを否定しているわけじゃないよ。最初から自分らしいものを作れる人なんていないし、絵が上手くなる基本は模写なんだから。

ただ、ネットだと作品が同時並行で世界中に公開されるわけだから、何かが他の作品と違わないと価値が無いわけ。違う作品を創っていくバックグラウンドになるのは、幼少の頃の環境や自分の民族の文化なんかになってくると思う。これまでもオリジナリティって大切だったけど、これからは本人のオリジナリティに地域文化なども活かしていかないと、とてもじゃないが差は創れない。みんなが西洋かぶれになっていくのはもうネットの世界では通用しなくなる。

じゃあどうすれば、クリエイティビティとか想像性を身に付けることができるの？ってことになる。どうやって教えているんですか？　そんな質問をされることがあるけど、僕の場合、教えられないって答えてきた。だって想像性を教えられるとしたら、教育で誰でも天才を作ることができるということになってしまう。そんなことはあり得ないからね。「みんなには想像性があると思う。でも僕は教えることはできない、自分で発見するものですよ」。これが学生にいつも言っていること。僕が教えることは、自分に何かあるものを外に出す技術だけなんだよね。デジタルハリウッドがやっていることって、コンピュータで表現する方法を教えているだけだよ。

想像力の源になるものって、やっぱり自分で見つけなきゃ。それは、じっと考えていても絶対発見できないよ。人間は人やモノと出会って、自分がどう思うかというところではじめて自分を発見していくものだから。

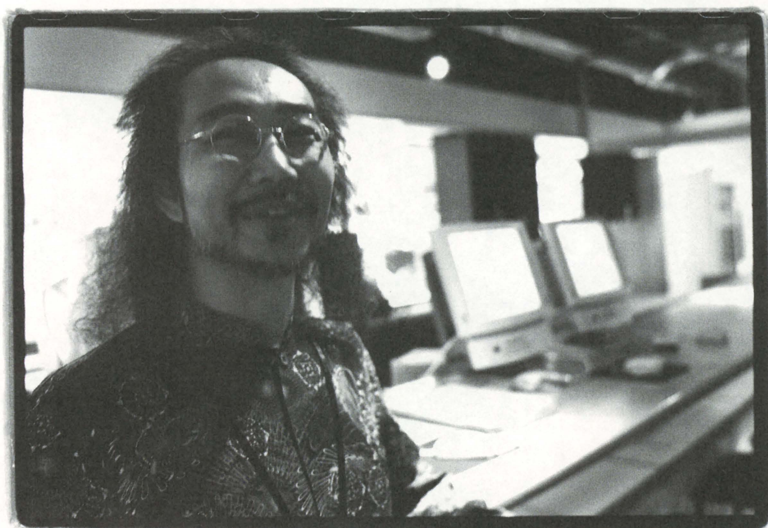
恐くても失敗すると思ってもやりたいと思ったらやってみることだね。自分の気持ちを開放して、何にでも挑戦していくこと。経験をした時に何らかの感想をもつはずだから。嬉しいんだな、悲しいんだな、と。そうやって自分らしさを分かっていくことが想像性の源になっていく。それがオリジナリティの素だよ。好奇心が低いクリエイターって考えられないでしょ。

誰だって興味を持てるものが必ずあるから、手始めにそれを追求していくことを勧めるね。そこには出会いがあるだろうし、そこからの広がりだってあるだろうし。自分に刺激を与えるものが多くなれば、それだけ発見も多くなるからね。

コンピュータで表現すること

コンピュータで表現する良さって、それが面白ければ世界中の人たちに簡単に配信することができるところだよね。せっかく創ったんだから、基本的には多くの人たちに見てもらいたいじゃない。分かった人にしか見てもらわなくていい、なんて構えたことを言う人もいるけど、本当は自分の作品に多くの人たちが感動してくれたほうが喜びは増幅するに違いないって。

往々にして、行き過ぎたものは認められないところがあるけど、デジタル社会ならそれをクリアする可能性がある。



PROFILE

すぎやま・ともゆき●1954年1月27日東京都生まれ。77年、日本大学理工学部建築学科卒業。79年、同・大学院理工学研究科修了。79年、日本大学理工学部助手となりコンピュータシミュレーションによる建築音響設計を多数手がける。87年より、MITメディア・ラボ客員研究員として3年間活動。90年、国際メディア研究財団・主任研究員、93年、日本大学短期大学部専任講師を経て、94年10月、デジタルハリウッド設立、代表取締役兼学校長に就任

学生によく話してあげるのが、印象派のルノアールの話。今でこそ印象派で美しいと感じるけど、女性の裸身に落ちた木漏れ日を表現した緑色を、当時の人は皮膚病の人を描いたとしか評価してくれなかった。そんな絵で個展なんか開くなと大反対されたわけなんだよね。

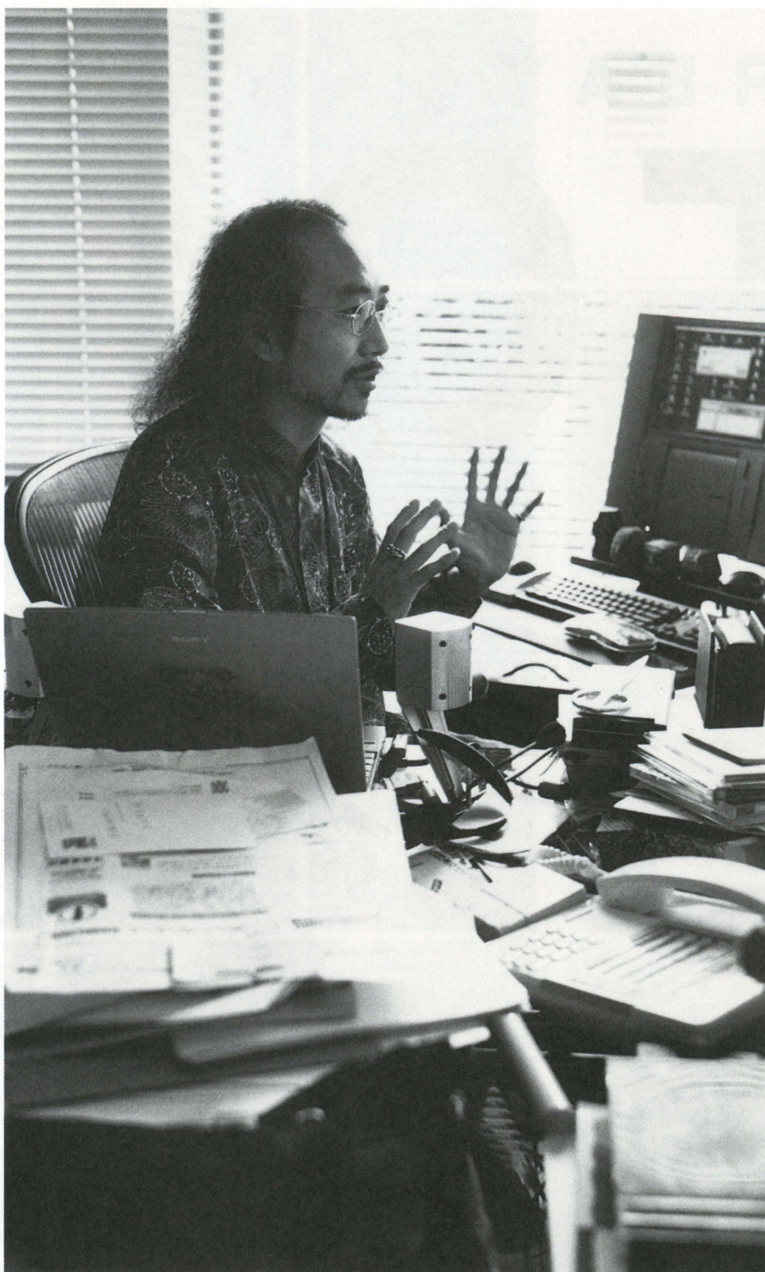
デジタル社会だったらどうだろうか？地球上には違った価値観を持った人たちが60億人もいるわけだから、地域住民は批判しても、どこかにすごいと言ってくれる人が何千人、いや何万人もいたかもしれない。自分の作品が日本人に受け入れられなくたっていいわけなんだよね。50年後にウケてもいいけど、ヨーロッパの人だけに今すぐ評価されたっていいじゃない。

今までだったら、街で個展を開いて、来場してくれた人に評価されなかったら、俺はダメだったんだって落ち込んでしまってたけど、ネットなら評価される確率は高くなるよね。実際、日本だけで有名な海外のクリエイターもいるし、逆に日本人で日本では知名度は低いんだけどヨーロッパではよく知られているアーチストはいるからね。本当にクリエイターにとってはチャンスが広がっていると思う。世界のどこかにファンがいればいいんだから。

コンピュータで表現する時に気をつけなきゃならないことは、コンピュータは基本的に何でもできるってことを分かって創作活動をすることだね。デジタル技術を音と映像だけだと思っていたら大間違い。現段階の表現技術を勉強しすぎて、これ以上は表現できないと思ってたら表現力を狭めるだけだよ。

さっき、コンピュータに対するリテラシーが高いと言ったけど、なかにはパソコンスキルが原因でクリエイターとして挫折する人もいるようだけど、大変なのは最初だけなんだよね。デジタリハリウッドのカリキュラムで言うと最初の数カ月かな。結局は、その人の言いたいことがより強いとか、思いの強いほうがいい作品ができるものなんだよ。

よく話すのが、理科系の子と美術系の子



の比較。入学時は理科系の子がオペレーションレベルで、コンピュータ嫌いの美術系の子をリードしているけど、1年後、どっちがすごい作品を作っているかというと、美術系の子が多い。それはなぜかというと、自分の思いをモノに表現することを知っているし、経験しているから。クリエイターって、結局はそこなんだよね。

今のところ先にコンピュータで表現することを始めた人たちがプロとして活躍しているところがあるんだけど、多くの人たちがデジタル表現方法を身に付けたら、いよいよオリジナリティが重要になってくるだろうね。デジタルハリウッドはどうしてそんなに多くの人を育てるんですか？と質問されることがあるけど、実は確信犯的にレベルの底上げをしているんだ。そうすることによって、自然と優秀なクリエイターが残っていく仕組みが出来上がっていくことになるからね。

僕が抱くデジタル社会って、脳の中はでかいぞ、というイメージ。頭の中ってきっと大きいと思うんだよね。それが他の人の頭とつながっていくという世界観かな。物理的には個々に生きているんだけど、頭の中はみんなつながっちゃったって感じ。

人間て増え続けているわけなんだよね。地球は狭いんだから、その面積を人口で割ってだんだん自由がなくなっていくと感じるぐらいなら、サイバーに、広大な自由があるって思ったほうがいいじゃない。言いたいことがあるなら、やりたいことがあるなら、サイバーで自由にやれ。そこには無限の空間があるんだから。それで面白いって言ってくれる人がお布施みたいにお金を置いていってくれたらいいじゃん。見たくない人は見なきゃいいんだから。

デジタル社会って、クリエイターには有史始まって以来のチャンスっていう感じじゃないかな。昔だったらパトロンに見出してもらうっていうものすごく細い運命に期待していたけど、デジタル社会なら、どんな変な作品でも、2万人のパトロンがいればいいわけだから。

デジタルハリウッド http://www.dhw.co.jp/

マルチメディアスクールとして知られるデジタルハリウッドは、現在、東京校、渋谷校、横浜校、大阪校、京都校、福岡校、U.S.A校、さらに今年5月に開校された「YONSEI DIGITAL HOLLYWOOD」（韓国）の8校がある。全員が講師の方を向いて座るのではなく、みんなでワイワイできるような工房的なレイアウトの教室。ズラリと並んだハイエンドマシン。夜間でもマシンが利用できる24時間開放制度、さらにカレンダーに余白がないほど開催される好奇心を刺激するイベントなど、学生が思う存分創作活動に取り組める環境＝ハリウッドスタイルがいずれの教室にも継承されている。そこには、幅広い年齢層の学生たちが、趣味の延長というより何かを伝えたいという思いで通学している。資料請求は、http://www.dhw.co.jp/school/index.htmlまで

SIGGRAPH 2000



今年で27回目をかぞえる世界最大・最高のCGの祭典「SIGGRAPH 2000」でデジタルハリウッドの学生が、その実力を内外に示した。Electronic Theater選出が1作品（1「小虚庵」山本浩司）、Computer Animation Festival選出が4作品（2「Matador」田沼明海／3「CREATURE」余西智行／4「山童子」池上周・中西朋代／5「Lily」坂井隆志）。これは2年連続の快挙で、デジタルハリウッドの実力を世界が認めた証と言える

3DCG CREATOR's TOP 4

渡辺昌俊・清水耕司●取材／文
text by Masatoshi Watanabe & Kouji Shimizu
森 鷹博●写真
photographs by Takahiro Morry

由水桂
Kei Yoshimizu

大学時代にCGに目覚め、ゲーム制作会社ナムコに入社。２Ｄ制作でもかまわなかったという由水さんだが、もちろん３Ｄムービー部門に配属される。ナムコ在職当時制作した、『RAGE RACER』のオープニングムービーは、シリーズ初の試みとして、また、つづく『R4 -RIDGE RACER TYPE 4-』では、キャラクターアニメーションを前面に押し出してユーザーから高い支持を受けた。「基本的に、使用する題材に合った雰囲気のキャラクターを作っています。例えばゲームなら、その世界観に合ったキャラクターをそのつどデザインしますね。また、例えば映画で使われているＶＦＸとしてのＣＧは、写実主義を前提に虚構の世界を作り上げるということで、一つの方向性だと思いますが、自分としては、画風を打ち出したデザインで進めていきたいと思っています。

渋谷109・夏のキャンペーンポスターでは、僕のキャラクターが使われていますが、これは先方が僕の過去の作品を見て、その雰囲気でお願いしますという発注でした。こういった場合は既存のキャラクターを使ったりすることもあり得ます。今は自分の中でも模索中で、僕のテイストを活かしたキャラクターや世界観が受け入れられるといいと思っています。

最近は形状データ集とかが出て、気軽に３DCGを楽しめるようになっていますよね。こういった趣味としての広がりは、とても好ましいと思います。10年前では個人では機材やソフトウェアを持てなかったですよね。僕もMAYAとか会社で入れてもらって、こんな高いソフト用意してもらってどうしようかなって思いましたから。結局LightWave使ってたんですけどね（笑）。僕らの世代はCGクリエイターとしては第２世代だと思うんですが、アマチュアとプロの垣根がなくなって、今ちょうど面白い時代ですよね。90年代にDTPで起こったようなムーブメントがCGにもやってきていると思います。トイストーリーが物心ついたときからある世代には、CGはこうあるべきという偏見がなくなるでしょうから」

北田清延
Kiyonobu Kitada

元セガに在籍していた北田さん。大学時代にCGに興味を持ち、『パンツァードラグーン』のOVA制作などにも学生時代アルバイトとして参加していたという。「デジタル作品のターゲットは、見る側も供給する側も、まだはっきりしていないと思うんですよ。だから、用途をはっきりさせたキャラクター創りをしていきたいと思っています。マンガ家さんが作られるキャラクターなら、まずキャラクターありきという部分がありますよね。でもCGはデジタルの産物ですから、媒体に合わせて柔軟に創っていくことが重要でしょうね。キャラクターは何かに使われてはじめて生きるものだと考えています。

現状ではキャラにストーリー性が弱く、CG作家といえるほど作家性がまだ出ていないですね。"CG好きの人が見ている"ということではなく、TVCMや展示映像など一般の人に触れる環境に提供できるようになっていけばCGキャラクターも本物でしょうね。今キャラクターだけで仕事にするのは、なかなか難しいと感じています。キャラデザインなり映像作家なり、自分のめざす方向性をしっかり決めることが、必要になるでしょうね。

デジタル映像はどうしても時間と共に陳腐化するので、基本的に使い捨て。今のところ私としてはリアル指向で、自分の好みのイメージに近づけることができればいいなと思ってます。静止画ならCGでもイメージ通りならかまわないんです。でも動画なら、キャラはリアルでなくても服や髪の質感は現実に近づけていきたい。また作家は、時流もある程度見過ごせません。少し前ならメカものが流行ったり、最近ならキャラクターものかな？　自分が飽きないような形でローテーションしたいですね」

ポリゴンは切った貼ったがすぐできるので、迅速に作業が可能で好きだといい、LightWaveを使いこなす北田さん。彼のノウハウを集めた教則本が９月末にはソフトバンクから刊行予定。LightWave使いなら手にしてみよう。

樋口誠

Makoto Higuchi

3年前にMacを買ったとき、SHADEを使って初めて女の子を作ったという樋口さん。一昨年、SHADEの解説本のために急遽作ったのがAiだという。「女の子は服を作るのが大変なので、水着で済ませるつもりだったのですが、作っている時期にテライユキが登場しまして（笑）。その影響で設定年齢を下げたり、顔をあどけなく修正を加えたりしました。テライユキって初めての“カワイイ”CGキャラだと思うんですよ。もしAiにモデルがあるとすれば、桂正和さんの“電影少女”ですかね。名前もアイですし（笑）。“Ai”という名前をつけたのは、将来キャラクターが勝手に歩き出せばなんて意味も込めてます。

CGキャラの場合、僕自身が描かなくても、気に入らない画像なんかも商品化されるわけです。その点をクリアできるなら他の人が動かすことに僕はこだわりないです。1人でやることには限界もありますし。今、Aiで音楽のプロモビデオと同レベルのものを作ろうという話が出てます。目の悪い人などを案内する音声認識システムにAiを使えるのでは、とか。ノーギャラでやりたいって言ってくれる声優さんもいてくれたりするんですよ。

CGキャラを作るときの注意点として、まずデッサンはたくさんやった方がいいでしょうね。ちなみに僕は絵を習ったことなく美大に受かった人なんですけど（笑）。それから自分のイメージを形にするわけですから、まず頭の中で消化すること。目線やポーズに意味を持たせて、あと冷静に女の子に見てもらうことですね。男の思いこみでなく、女の子が見ても格好いいものでないと。私も見てもらいましたよ。この胸がでかいとかこんなに張ってないとか言われたり。

SHADEではムービーが弱いので、そのうちAiもほかのソフトにコンバートされるでしょうね。やはりストーリーのあるものを作りたいんですよ。もしAiに仕事をくれるならぜひ（笑）。仕事になればAiも時間をかけて作れるわけですから」

上田大

Masaru Ueda

上田さんはデジタルと名の付くモノは何でもこなす、マルチなプロデューサー。バーチャアイドルNaNaのプロデュースをはじめ、CG HOBBYを掲げて活躍中だ。「もともとパソコンというのは極めて趣味性が高いものですよね。マシンスペックが良くなって、誰でもCGが作れる時代ですから、肩張らずに気軽にやろうよということが僕の考えなんです。プラモデルなら組み立てるだけの人もいれば、改造したりフルスクラッチする人もいますよね。同じようにデジタルでも、買ってきたデータをモニターに映して楽しむ人もいれば、自分で新しいバーチャアイドルを作る人もいる。それでいいと思います。

最近いろいろなメディアや企業の方から、バーチャアイドルの引き合いが出てきています。でも、企業側にはどの部分を修正すると、どの程度の手間がかかるとか、このクラスのムービーを作るならこの位のスタッフが必要だとか、制作サイドの状況がわかる人が少ない。しかもクリエイターの絶対数も、橋渡しをしていく僕らのような仕事をする人も、まだまだ少ないんですね。

僕のスタンスとしては、アイドルという視点で関わっていますから、あくまでアイドルとしてキャラクターを育てていきたい。僕が好きなものを好きだといってくれる人は、何十万人かいると思うんです。もちろんもっとマスな人々に受けるバーチャアイドルという要望があれば、マス受けするバーチャアイドルを用意する必要があるでしょう。仕事の数だけバーチャアイドルも必要となってきますね。また国民性によって、その国ごとのバーチャアイドル、そして共通要素を見つけだしたグローバルなキャラクターも登場してくるでしょうね。バーチャアイドルはブレイク寸前ですから、本気でCGクリエイターをめざす人は今が絶好のチャンスだと思いますよ」

我こそはと思った若いクリエイター諸君、上田さんにアタックしてみては？
ご連絡はこちらへ
http://www.3d-j.com/

霧島あさひ

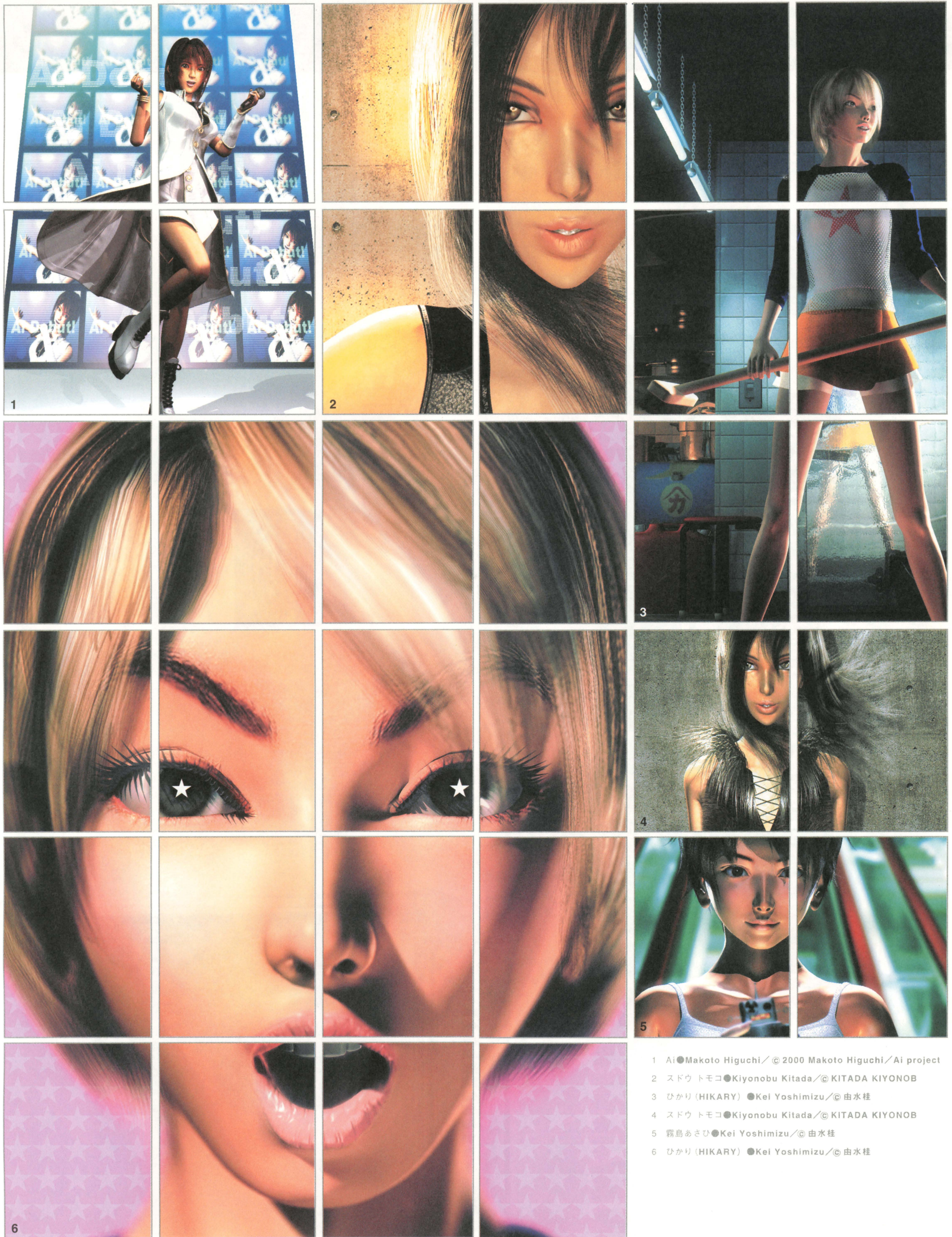
Kei Yoshimizu

スドウトモコ
Kiyonobu Kitada



Naska

Makoto Higuchi



1 Ai●Makoto Higuchi／© 2000 Makoto Higuchi／Ai project

2 スドウ トモコ●Kiyonobu Kitada／© KITADA KIYONOB

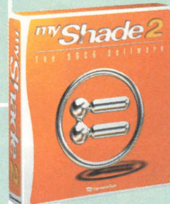
3 ひかり（HIKARY） ●Kei Yoshimizu／© 由水桂

4 スドウ トモコ●Kiyonobu Kitada／© KITADA KIYONOB

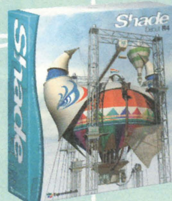
5 霧島あさひ●Kei Yoshimizu／© 由水桂

6 ひかり（HIKARY） ●Kei Yoshimizu／© 由水桂

HARD & SOFTWARE 2000 autumn



●myShade 2
定価：9800円
問い合わせ先：エクス・ツールス
TEL：092-722-4552
URL：http://www.ex-tools.co.jp/



●Shade Debut R4
定価：2万3800円
問い合わせ先：エクス・ツールス
TEL：092-722-4552
URL：http://www.ex-tools.co.jp/



●Shade Personal R4
定価：4万9800円
問い合わせ先：エクス・ツールス
TEL：092-722-4552
URL：http://www.ex-tools.co.jp/

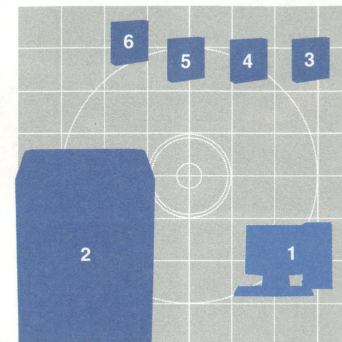


●Shade Professional R4
定価：14万8000円
問い合わせ先：エクス・ツールス
TEL：092-722-4552
URL：http://www.ex-tools.co.jp/

●Power MacG4 Cube
定価：19万8000円
問い合わせ先：アップルコンピュータ
TEL：0070-800-27753-1
URL：http://www.apple.co.jp/



●Dimension XPS B1000
定価：30万9800円（右上記スペックの構成の場合）
問い合わせ先：デルコンピュータ
TEL：044-556-1760
URL：http://www.dell.com/jp/



1 最高速 1GHzのPentiumIIIを搭載した豪快マシン。ハードディスクは最大512MB、グラフィックスボードはGeForce 2GTS。特に、3Dグラフィックスや動画の編集に威力を発揮する。
●CPU：Pentium III（1GHz）
●メモリー：128MB（最大512MB）
●HDD：10.2GB
●DVD-ROMドライブ：12倍速
●グラフィックス：GeForce 2GTS
●ビデオメモリー：64MB
●本体サイズ：幅20.3cm×奥行き43.7cm×高さ44.5cm

2 立方体という斬新なデザインのマック。キュートなだけでなく、実力派。CPUにPowerPC G4を採用。20GBのHD、DVD-ROMドライブ、高性能グラフィックチップなど、パワフルなグラフィック機能を備えている。
●CPU：PowerPC G4（450MHz）
●メモリー：64MB（最大1.5GB）
●HDD：20GB
●DVD-ROMドライブ
●グラフィックス：ATIRAGE 128 Pro
●ビデオメモリー：16MB
●本体サイズ：幅19.5cm×奥行き19.5cm×高さ24.8cm

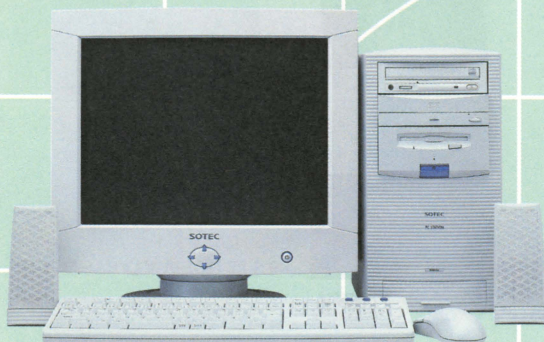
3 その名のとおり、Shadeシリーズのプロフェッショナル版にあたるのがコレ。DebutR4の新機能を基本ベースに、プラグインインターフェイスが大幅に拡張・多機能化されている。

4 Shadeシリーズのミッドレンジモデル。Debut R4以上の多彩な新機能が備わっており、プラグイン、スクリプト機能に対応。プラグインSKDも添付されている。

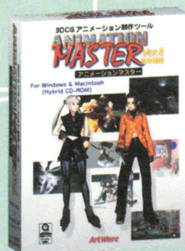
5 効率的なモデリングと美しいレンダリングに定評のあるShadeシリーズのベーシックモデル。今回のバージョンアップにより、ポリゴンメッシュ関係のモデリング手法が強化され、透明体の表現力が向上した。

6 Shadeシリーズのエントリーモデル iShade（Macintosh）/myShade（Windows）のニューバージョン。アニメーション機能が搭載されておらず、チュートリアルムービーやオンラインマニュアルを採用するのが特徴だ。





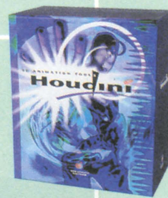
● PC STATION M380AV
定価：22万8000円（最少構成価格）
問い合わせ先：ソーテック
TEL：0120-33-4290
URL：http://www.sotec.co.jp/



● Animation Master Ver.8J
定価：4万9800円
問い合わせ先：アートウェア
TEL：03-5475-6444
URL：http://www.artware.co.jp/



● LigteWave [6]
定価：34万8000円
問い合わせ先：ディ・ストーム
TEL：03-5570-8722
URL：http://www.dstorm.co.jp/

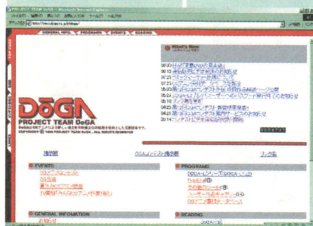


● Houdini 4.0
定価：お問い合わせ下さい
問い合わせ先：エヌ・ケー・エクサ
TEL：044-540-2355
URL：http://www.nk-exa.co.jp/houdini/

SHARE WEAR



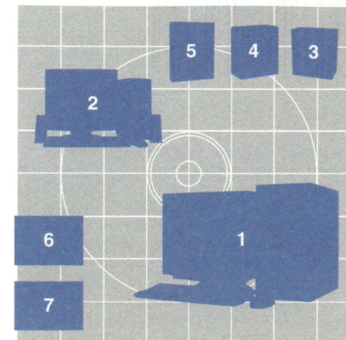
● Metasequoia
定価：5000円
URL：http://www1.shpere.ne.jp/mizno/



● DoGA-LEシリーズ
定価：DoGA-L2のみ2000円。
URL：http://www.doga.co.jp/ptdoga/



● Endeavor Pro-800L
定価：16万2000円（最少構成価格）
問い合わせ先：エプソンダイレクト
TEL：0120-545-101
URL：http://www.epsondirect.co.jp/



1 デュアルプロセッサ対応（Windows2000かLinuxの場合）、PC800 対応ECC 付RDRAMモジュールを搭載。速さが自慢で、3Dレンダリングや解析系アプリケーションなど、かなり負荷のかかる処理に最適だ。
●CPU：PentiumⅢ（733MHz）
●メモリー：128MB（最大512MB）
●HDD：7.5GB
●CD-ROMドライブ：40倍速
●グラフィックス：Millennium G200LE
●ビデオメモリー：8MB
●本体サイズ：幅21.7cm×奥行き43.8cm×高さ43.9cm

2 テレビ番組の録画からDV動画、音楽編集など、1台で何役もこなすAVパソコン。HDは60GBの大容量、CPUは800MHzのPintiumⅢを採用しており、3D グラフィックスなどの高度な作業も余裕の環境。
●CPU：Pentium Ⅲ（800MHz）
●メモリー：128MB（最大256MB）
●HDD：60GB
●DVD-ROMドライブ：12倍
●グラフィックス：ATI All-In-Wonder 128
●ビデオメモリー：16MB
●本体サイズ：幅19cm×奥行き37 cm×高さ36cm

3 アイコンの構築により、モデリングからアニメーション、シェーダーの管理、パーティクルの制御、複雑な画像合成まで処理できてしまうハイエンドツール。Ver.4.0では、デスクトップ画面の自由な組み合わせが可能に。

4 抜群のユーザー数を誇る定番3DCGソフトLightWaveの最新版。拡張性やワークフロー、その他アーキテクチャを大幅に改良し、より早く、より快適に、より美しく作品を完成させることを実現。

5 低価格ながら、強力な3DCG制作ツールとして定評がある。キャラクターアニメーション作成に優れた実力を発揮。さらに、レンダリング品質の向上や特殊効果の追加など、バージョンアップでますます使いやすくなっている。

6 有機的なもののモデリングを得意とする、モデリング専用ソフト。ユーザーインターフェイスは、直感的で使いやすいと定評がある。もちろん、キャラクターのモデリングも簡単に行なうことができる。

7 まったくの初心者でも手軽にアニメーション作成を楽しむことができる、統合型3DCGソフトウェア。ステップアップしていくシステムなので、学習にもピッタリ。スキルに応じて2つのバージョンが用意されている。





●VAIO PCV-R73KTV7
定価：オープン価格
問い合わせ先：ソニー
TEL：03-5454-0700
URL：http://vaio.sony.co.jp/



●Electric Image3D
定価：34万2000円
問い合わせ先：（株）イメージ・ワン
TEL：03-5908-2800
URL：http://www.imi-jp.com/



●3D Studio MAX R3
定価：49万8000円
問い合わせ先：（株）Too
TEL：03-3461-0251
URL：http://www.ktxj.com/



●STRATA STUDIO Pro 2.5.3J
定価：24万8000円
問い合わせ先：ソフトウェア・トゥー
TEL：03-5676-2177
URL：http://www.swtoo.com/



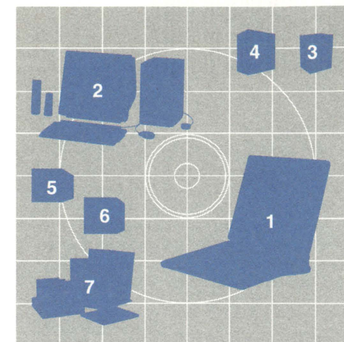
●STRATA VISON 3J 5.5J
定価：2万4000円
問い合わせ先：ソフトウェア・トゥー
TEL：03-5676-2177
URL：http://www.swtoo.com/



●VAIO PCG-XR100E/K
定価：オープン価格
問い合わせ先：ソニー
TEL：03-5454-0700
URL：http://vaio.sony.co.jp/



●SOFTIMAGE | XSI
定価：120万円～
問い合わせ先：ダイキン工業（株） 東京電子システム事業部
TEL：03-5353-7821
URL：http://www.avid.co.jp/



1 先進のCPU、大容量HDD、CD-RWドライブなどを搭載したノート型PC。美しいスタイルと高い性能を兼ね備えている優れモノ。CPUのパフォーマンスを最大限に引き出す工夫がされており、3Dグラフィックなどにもおすすめ。
●CPU：モバイルPentium III（750MHz）
●メモリー：128MB（最大256MB）
●HDD：18GB
●CD-RWドライブ：読み出し20倍速
●グラフィックス：NeoMagic MagicMedia 256XL+
●ビデオメモリー：6MB
●本体サイズ：幅30.8cm×奥行き26.1cm×高さ3.9cm（最厚部4.5cm）

2 Pentium IIIプロセッサー866MHz、40GBの大容量HDD、128MBメモリーを搭載し、TV録画とビデオ編集に特化したモデル。インターネット利用やデジタル画像作成、3D グラフィックス機能などにも優れている。
●CPU：Pentium III（866MHz）
●メモリー：128MB（最大512MB）
●HDD：40GB
●CD-RWドライブ：読み出し32倍速
●グラフィックス：NVIDIA RIVA TNT2 Pro
●ビデオメモリー：16MB
●本体サイズ：幅22cm×奥行き39.4cm×高さ35.2cm

3 プロ向けのハイエンド3DCGアプリケーション。モデリング、アニメーション、エフェクト、レンダリングなどの優れた機能を備えており、3DCG制作で行なうほとんどの作業を単体で完結させることができる。

4 レンダリングのスピードとクオリティ、膨大なポリゴンを扱えること、高速なモーションブラーなどが大きな魅力のエレイメ。最新版では、ブロードキャスト版とフィルム版が1つに統合され、大幅な値下げで身近な存在に。

5 モデリングからアニメーション、レンダリングまで行うことができる、プロ向けの3DCG統合ソフト。レンダリングの美しさと直感的なインターフェイスで、多くのユーザーに支持されている。IK機能付き。

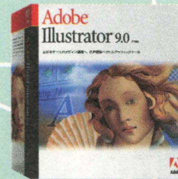
6 ビギナーにもやさしいインターフェイスと、たくさんの特殊効果を持つ初心者から中級者向けソフト。立体モデラーやモーフィング、バウンスなどのさまざまなアニメーション機能が人気を呼んでいる。

7 10年以上にわたりユーザーに支持されてきたSoftimage3Dの後継ソフト。カスタマイズ性に優れていることが大きな特徴。また、アニメーション機能がさらに使いやすくなっており、レンダリングにも多くの新機能が搭載。

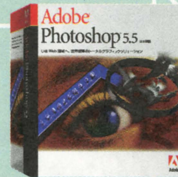




●Gateway SELECT700
定価：11万9800円
問い合わせ先：ゲートウェイ
TEL：0120-54-2047
URL：http://www.gw2k.co.jp/



●Adobe Illustrator9.0
問い合わせ先：アドビシステムズ
定価：7万9500円
TEL：03-5350-0407
URL：http://www.adobe.co.jp



●Adobe Photoshop5.5
定価：9万6100円
問い合わせ先：アドビシステムズ
TEL：03-5350-0407
URL：http://www.adobe.co.jp/

●Compaq Deskpro WS250　6866／20／CDS／2X
定価：29万8000円
問い合わせ先：コンパック
TEL：0120-101-589
URL：http://www.compaq.co.jp/



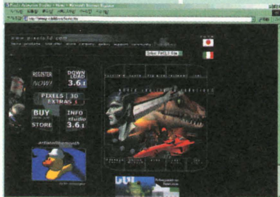
FREE SOFT



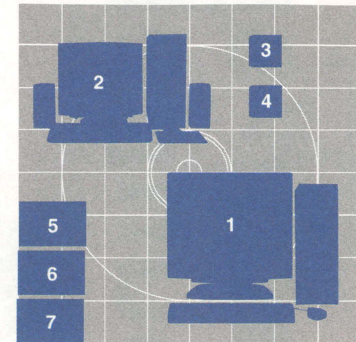
●Blender
URL：http://www.blender.nl/



●六角大王
URL：http://www.shusaku.co.jp/www/



●PiXELS:3D
URL：http://www.pixels3d.com/



1 プロセッサの処理速度のみならず、CPU とメモリ、グラフィックスボードなどのデータ転送速度が向上。3DCGの高度なアプリケーションに最適なグラフィックスコントローラもオプションで利用可能だ。
●CPU：Pentium III（866MHz）
●メモリー：128MB（最大512MB）
●CD-ROMドライブ：40倍速
●HDD：20GB
●グラフィックス：Matrox Millenniun G400DualHead
●本体サイズ：幅16.8cm×奥行き43.5cm×高さ44.8cm

2 高速CPUとAMD AthlonTMプロセッサでスピード処理を実現。高性能3D描画を実現する優れたグラフィックアクセラレータを搭載し、3DCG、CADや大きいグラフィック・デザイン、レンダリングなどにピッタリ。
●CPU：AMD Athlon（700MHz）
●メモリー：128MB
●DVD-ROMドライブ：12倍速
●HDD：15GB
●グラフィックス：NVIDIA TNT2 M64
●ビデオメモリー：32MB

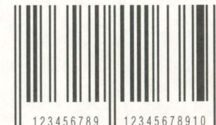
3 世界中で絶大な支持を得ている、お馴染みのデザイン・イラストレーション作成ソフト。Ver.9.0には、透明度機能、オブジェクト&レイヤー・エフェクトなど、多くの有効な新機能が搭載されている。

4 言わずと知れた、世界標準のプロフェッショナル・グラフィックソフト。Ver.5.5では、創造性と生産性を高めるクリエイティブツールと、Webグラフィック作成のための機能が拡張されている。

5 ハイエンドな機能にも対応可能な統合型３DCGアニメーション作成ソフト。新バージョンは完全な３D制作ツールに、ゲーム制作を含めたインタラクティブ３Dオーサリング機能を搭載する予定。

6 モデリング専用のフリーソフトで、終作社より発売されている「六角大王Super」の前身。シンプルな操作性と、自由に形を作れる柔軟性によって3DCG初心者からプロのデザイナーまで幅広い支持を受けている。

7 高度なモデリング機能やアニメーション機能を備えた、統合型3DCGソフト。市販用のものが、バージョン限定でフリーウェアとして公開されている。現在、バージョン3.6.1の無料トライアル版を期間限定で試用可能。



CG-iCupid column 01

Creator's Lounge

text／清水 耕司（超音速）

「血が好きなんですよ。最近はどんどん減らしてますけど」

そう語る佐藤嗣麻子監督の、独特な血の表現には定評がある。実写の映画を撮りたいとロンドンの映画学校に留学、ロンドン時代に撮った「テイル・オブ・ヴァンパイア」から「エコエコアザラク」、「バイオハザード　コード:ベロニカ」、「夜叉－YASHA－」と手がけた作品にはどれもホラー色が強い。

「ホラーは安く作れるから（笑）。SFとかは予算が多くかかるんですよ。CGだと安くて簡単じゃないですか。腕が切れるとか首がとれるというシーンを撮りたかったんですけど、そこでどう表現しようかと考えたら『これはCGだな』と思ったんです。「エコエコアザラク」も、当時CGをあれほど大がかりに取り入れた映画は初めてだったんじゃないかな」

人気ゲームシリーズ「バイオハザード」のCGムーヴィーという、一風変わった演出依頼が突然に来たというエピソードにも納得だ。

「あれは急に来たんですよ。映画製作会社の方に「佐藤嗣麻子さんを紹介してください」って電話が来たらしくて。「なんですか」って言ったら、「バイオハザードやりませんか」て言うから「やります」って（笑）。シリーズの1が好きで、やり込んでいたんですよ。だからムーヴィーを見ていても「私にやらせればいいのにな」って思ってたんです。私は1作目に登場したジルというキャラクターが好きだったので、今回はちょっと悔しかったかも」

CGムーヴィーの演出という点では、佐藤監督を選ぶのは正しい。実写もCGもまったく同じように演出を行うからだ。それはテクニックで言えば、モーションキャプチャーと役者を使い、絵コンテを描かないということなのだが。

「映像の演出という点では実写もCGも同じだと思ってます。質感へのこだわりとか、ビデオよりはフィルムの方が好きということはありますが、演出としての手法は同じです。私はCGでもモーションキャプチャーと役者を実際に使うので。だから私、絵コンテって切らないんですよ。役者の演技や「間」の部分を大切にしなければいけないのに、絵コンテを切るってことはカメラ位置など

BIOHAZARD CODE:Veronica CAPCOM

3DCGも実写作品も、ストーリーが面白いことが重要です

映像監督／演出・脚本家
佐藤嗣麻子

Shimako Satoh
64年生まれ。89年ロンドンインターナショナルフィルムスクール卒業。映画:「Tale of a vampire」「エコエコアザラク1&2」／テレビ:「土曜ワイド劇場」オープニング 「江戸川乱歩の陰獣」「エレベーター密室殺人」「YASHA」／ゲーム:「神宮寺三郎6&7」オープニング 「バイオハザード コード:ベロニカ」CGムービー・イベント監督 「鬼武者」オープニングムービー監督。他

を先に決めることになるわけで、そうすると板付きって言って、動きが平面的でアニメっぽいカメラワークしかできない。止まって、カメラのほうを向いて、という機械的で滑らかさのない芝居になるんです」

佐藤監督なら流行りのデジタルアイドルにも、いきいきした動きを与えてくれるのではないかという期待もわいてくるというものだが。

「デジタルアイドルねぇ。正直言っちゃうと、現状では今ひとつピンとこないかな。もちろんきれいだなぁとは思いますけどね。なんにせよ要はストーリーが大事なわけで、そこに演出というオファーが来るなら、別に私は実写でもCGアイドルでも全然かまわない。ストーリーが面白いことが重要で、ストーリーによってキャラクターの動かし方も変わってくるし。今の3DCGアイドルのムーヴィーってのは踊ったり、しゃべったりしてるだけのものが多くて「おはなし」の感じられるものはまだ少ないですよね。やはりCGクリエイターは技術畑の人、絵の人だから、感情移入できるようなストーリーまでをそのクリエイター個人に求めるのは、まだ難しいんじゃないかな？　デジタルアイドルがストーリー性とリアル感溢れる動きを身に付けたときこそ、はじめていろいろと語れるようになるんじゃないですか？」

日進月歩のCG技術。使う立場からCGに対して、佐藤監督が望むところは？

「もっとイマジネーションを広げられるような使い方ができるように進歩していけばいいと思う。作品のクオリティを上げられるようにね。私としては、あくまで観てる人に楽しんでもらえるように「おはなし」を演出していくだけなので。とりあえず、これからも実写の効果を含めてCGや3DCGを使用していくのは確実でしょうね」

最後に「私が一番好きなのは『ゲド戦記』や『指輪物語』のようなファンタジーなんです」と語ってくれた佐藤監督。監督の描く壮大なファンタジー作品なら誰もが観たいと思うはず。実写や3DCGという枠組みを超えて表現を広げていく佐藤監督の活躍に期待したい。



萌えよポリゴン！ ～秘密の野望編～

text／まつおゆきえ

初めまして。まつおゆきえと申します。数年前、大学在学中に3DCG美少女作成の楽しさに目覚め、某ゲーム会社に入社し、現在に至ります。

仕事場での恵まれた環境からたびたび思うのは、最近の3DCGを取り巻くソフト、ハード、両面からの進歩は凄まじく、本物の布が弛むようなシミュレーションや、爆発などのエフェクトもプラグイン一つで済んでしまい、お金さえあれば、モーションキャプチャーで幾らでも現実の人間に近い動きを付けることだってできる。

当然の事かもしれませんが、ここで重要なのは、道具がここまで便利になった場合、どうやって一歩抜け出すかは、道具という手段を通じて作品を目的にするのではなく、作品という手段を通じて、何を表現したいか、見る方に何を感じさせたいか、にかかっているのだと思います。数多くの How to 本には、その人のやり方に従って顔や体の作り方が紹介されていますが、どういう顔が果たして可愛いか、カッコイイかは、人の作品を鵜呑みにせず、造ろうとする本人が改めて考えるべき問題だと思うのです。

私の場合、2DCG美少女派にも可愛いと思ってもらえるように、如何に違和感なく、平面イラスト調の美少女を立体化するか、というテーマを追い続けてきました。そしてもう一つ。「美少女を思うがまま操れる世の中にする」という野望があります。

これはどういうことかというと、美少女を作っているとき、モデルをグルグル回していろんな方向から見ていると、美少女を自分の好きにしている、という感じがして、私はちょっと変な気持ちになります。頭部を回していてもゾクゾクするし、まして服を着せる前のボディならなおさら。

美少女3DCGは作るのも楽しいけれど、レンダリングするために完成した娘に

3DCG 美少女アイドル 虎の穴

CG-iCupid column 02

Ready Maid FM（ふにむに）

設定は「次世代型パソコンの美少女OS」。当然、音声認識対応。お手紙（メール）を取り込んだり、ごみ箱を空にしたり、ファイルを探したり、ゲームの相手をしてくれたり、ウィルスを退治したりする、要するにパソコンの中に住んでいるメイドさんです。パソコンを買うと一台に一人入っており、ネットからデータをダウンロードして、顔や服、体型、性格など、あらゆる要素を自分の好みに合わせてカスタマイズできるのです。
ReadyMaidを見ればユーザーの趣味が一発でわかってしまうので、人によっては他人に見られるのが結構恥ずかしいかも…。今回は作者の好みでキャットドレスを着せてます。彼女は開発中のプロトタイプで、大量生産される予定の型番のオリジナルとなる予定。
Ready Maidというのは「（パソコンの中に）すでに用意されてるメイド」の意。FMが個体名で「Funi Muni」の略。購入した個人が好きな名前をつけることができるので、将来、世の中にはいろんな名前のレディメイドが誕生することでしょう。
さて、そういうのは全部あとで考えたお話で、ホントは名前を何にしようかな〜?と考えているときに耳にしたピチカート・ファイヴの「Ready Made FM」という曲が元ネタ。「メイド」という言葉が使われている、という単純な理由と、ピチカートファンの妹への嫌がらせでつけたのでした。

いろいろなポーズをさせて、いろんな角度から見る、という行為は「イケナイことをしている快感」を最も強く感じることのできる魅力的な作業なのです。

レンダリングされた画像を見て楽しむだけでは、2DCG美少女の楽しみ方と一緒になってしまいます。せっかく2Dから1次元増えたのだから、楽しみ方も1次元増えても良いのではないでしょうか?

例えば、コンシューマー向けのゲーム機の性能も、ムービーに落とさなくても、同等のクオリティの映像が得られるほどに計算能力が進化していますが、その上に、ハイクオリティなモデルデータを乗せて、インタラクテビティを持たせ、見る方それぞれが自分だけの楽しみ方を発見できるようなソフトも作れるようになりました。野望の達成も徐々に現実味を帯びてきていて、いい時代に生まれたなぁ、と思います。

Profile
まつおゆきえ
東京都出身。血液型O型。慶応大学経済学部卒業。某ゲーム会社に籍を置きつつ、プライベートでも3DCG美少女関連の仕事をいくつか請け負う。最近ハマってるのはドールと吉川英治先生の『宮本武蔵』。好きな造型作家は荒木元太郎さん。

Ready Maid FM ふぉるだ

バックにあるのはReadyMaidが入ってるフォルダ。ReadyMaidが住めるくらいパソコンのグラフィック表示が進化しているなら、フォルダだって当然3Dで表示されるのです。

ゲーム美少女キャラの構造分析

CG-iCupid column 03

text／柿﨑 俊道

“脱衣”で深まる格闘ゲーム的緊張感

FIGHTING VIPERS 1995年 アーケード稼働

エキセントリックな派手さで、95年当時のゲームシーンを驚かせた格闘ゲーム「ファイティングバイパーズ（以下、FV）」。極彩色豊かなキャラクターに、金網デスマッチとでもいうかのような、四方を囲む壁。パンチ一発で相手を壁まで吹き飛ばし、キック一撃で、相手のアーマーを破壊する。最後の一撃を壁際で相手にぶちかませば、壁と一緒に相手は吹き飛んでしまう豪快さ。格闘家たちはバイパーと呼ばれ、死力の限りを尽くして戦うのである。つまり、なんとも男らしいゲームであるということだ。

そんなゲームに登場するからには、女性キャラクターだって並大抵の性格ではやってはいられない。ハニーはデザイン系専門学校に通う学生、自称・コスプレ少女。自分でデザインしたコスプレ衣装を着ると、性格が豹変し実力派バイパーとしてリングに上がる。と言っても、使う技は猫パンチや弱々しい連携コンボが中心。まず格闘家としての必要な何かが抜けている。また、ハニーはビジュアルから来るインパクトも相当なものである。基本設定こそ翼のついたアーマーを着た、猫系少女といった感じだが、同社の格闘ゲーム「ファイターズ・メガミックス」（セガサターン）になると上のようなランドセルを背負った姿で現れた。いや、なにより、基本のビジュアルだって、当初、プレイするのに相当な恥ずかしさを覚えたものだ。その意識が変わったのは、アーマーというシステムがユーザーの間に浸透してからである。

「FV」の各キャラクターは防具を標準装備している。防具は相手の攻撃を受けると、徐々にポイントが下がっていくもので、下がりきったところである特定の



妖しくも美しいサキュバス・モリガン

ヴァンパイア クロニクル for Matching Service 発売中 カプコン DC 4800円

アニメーションパターンを豊富に使い、滑らかな動きと、思いも寄らぬ奇抜な技の数々を見せてくれた「ヴァンパイア」シリーズ。本作に登場するモリガンは、格闘ゲーム史上切ってのセクシーキャラである。

足の先を大鎌状にして振り下ろす姿に、ドキンとした少年たち。また、相手の炎に包まれた瞬間、局部を翼で隠したセクシーショットを見たいがために、何度もプレイしてしまったいたいけな青少年たち。サキュバス、つまり淫魔の設定の通り、相手が純情可憐な男の子であるほどに、彼女は彼らの心を簡単に魅了してしまうのである。

作品プロフィール
セガ・サターンやプレイステーションに移植され、大好評だった「ヴァンパイア」シリーズが、ドリームキャストに登場。ネットワーク通信対戦に対応し、すべてのシリーズのゲームモードとキャラクターが使用可能。販売はドリームキャストダイレクトのみ。お問い合わせは03-5352-1500。

あんまり無理をしないでね!

DEAD OR ALIVE 2 9月28日発売 テクモ DC 6800円

「攻撃」「投げ」「ホールド」の3角関係のシステムのおかげで、攻撃から防御、受け身とスムーズな操作が行えるのが、本作の特徴である。そこで、中国娘、レイファンの登場だ。格闘スタイルは太極拳。まさに、この3角関係にぴったりなのだ。相手の技の威力を利用し、反撃に転じる、とはまさにホールドのこと。多くの女性キャラが風貌に似合わぬパワープレイをしがちな格闘ゲームにおいて、ホールドのある本作の戦闘は実にエレガント。試合後、彼女の優しげな微笑みと勝ち台詞からは、疲れを感じさせない余裕すら漂わせている。

作品プロフィール
ドリームキャストユーザー念願の「DEAD OR ALIVE 2」がついに登場。PS2版から、さらに女性キャラクターのコスチュームは増えるとか。また、ビジュアルメモリやネットワークを使ったおまけ要素が用意される。ゲームシステムもアーケード版からのバランス調整などが行われ、より遊びやすくなっている。





えぇ!? いきなり結婚までいっちゃいますか!

ラブひな～突然のエンゲージ・ハプニング 9月28日発売 セガ DC 5800円

週刊少年マガジン(講談社)にて好評連載中の「ラブひな」がDC用アドベンチャーゲームになった。主人公は原作同様、東大を目指す浪人生・景太郎。はたして、成瀬川なると念願のクリスマスイブを迎えることができるのか!?といっても、左のビジュアルの、なるはすでにソノ気。他人に乗せられやすい彼女だけに言葉巧みに押し込めば、あるいは簡単に……、いくかどうかはプレイヤー次第といったところ。他にも、「ラブひな」には個性的な女の子がたくさん。みんな、良いところがあるからと、迷っているうちにクリスマスを過ぎる、なんてことはないように。

作品プロフィール
女子寮「ひなた荘」の管理人をしつつ、東大を目指さなくてはならない。「学力」パラメーターの一方で、住人の女の子たちとの「なかよし度」も重要。クリスマスイブまでに、特定の女の子と仲良くなると、良いことが……。DC版では景太郎の家庭教師として、オリジナルキャラクター・みづほが登場。

技がぶつかると、防具は吹き飛んでしまう。一度、防具を失うと、受けるダメージは倍になり、戦局は極端に相手の有利になる。状況を覆すには、相手の防具をはぎ取り、バランスを戻すしかない。

「FV」には隠し技があった。「脱衣」コマンドである。自らアーマーを脱ぐことができるのだ。上手なプレイヤーの間では、試合開始と共に無防備な姿になって、相手に挑むのが「粋」とされていた時代である。ハニー、可愛い女の子、無防備な姿……ぜひ見たい! という男の願いが、「粋」という言葉で昇華されてしまったのである。しかも、他のキャラクターに比べて際立つものがなかったので、「脱衣」をした上で戦闘に勝ってしまえば、これ以上の「粋」はなかった。

というわけで、大義名分を得たハニープレイヤー(筆者も含む)は、大手を振って、街のゲーセンでプレイすることを許されたのである。ときどき見ることのできる、下からのアングルの勝ちポーズのために……。





作品プロフィール
より派手で誰にでも楽しめる格闘ゲーム、というコンセプトで「バーチャファイター」を制作したセガ・AM2研(現・ソフト2研)が開発。本文中のアーマーの他にも、どんな状態でも、3つボタン同時押しの受け身を取り、姿勢を回復するシステムやダッシュ攻撃など、今見ても斬新な要素が盛り沢山。

Virtual Idol in PC World

CG-iCupid column 04

TOMB RAIDER
:THE LAST REVELATION

LARA CROFT

3DCG PCゲーム界のスーパーモデル

text／小池　明

「トゥームレイダー」といえば泣く子も黙る3Dゲームの金字塔といわれている著名なソフト。4作目となる「トゥームレイダー:ラストレベレーション」(通称TRTLR。略すとなんだかわかりませんな) ではグラフィックの強化だけでなく、内容も原点回帰を計ってわかりやすさを重視した作りとなっている。というのもこのシリーズ、美麗な画面にポリゴン娘、という見た目とは裏腹に、実は一発即死要素が満載の超ハードな内容なのだ。無数のトラップからは「必ず一度は死んで下さい」との制作側の意向が読みとれ、『若いギャルの多彩な死に様』がこのゲームのテーマのひとつであるとの結論を見いだすことができる(←間違い)。

考古学者でもある主人公のララ・クロフトは今や世界的に有名な3DCGビューティーキャラ。国産ゲームのアニメ調3DCGキャラと対極に位置する凛々しいララ嬢の勇姿には、思わず「ララ様」と敬称をつけてひれ伏したくなる諸兄も多いであろう。そのダイナマイトバディと滑らかにシェーディングされた太ももに心奪われた人は多いと思うが、TRTLRでは16歳のララ嬢も登場、彼女のルーツに迫るというのもステキだ。

本シリーズでは多彩なアクションもさることながら、その効果音や悲鳴なども芸コマであり、ララ嬢の声も魅力的。事あるごとに「ハハ〜ン!」とか「フンッ!」とか「ハッ!」とか鼻にかかったアメリカンな反応があるので、TRシリーズをやり込むうちに自然にララ嬢のようなネイティブスピーキングの「ハハ〜ン」が口癖となった人も多いだろう。日常生活の中でマネるのも一興だが、周囲の人間がTRシリーズを知らないとかなりヤバイかも(実証済み)。

パソコンでの動作環境はビデオカードの性能が画質やフレームレートに影響する。TRシリーズは最近のPCのスペックからすればCPUなどの要求スペックはさほど高くはないものの、ビデオカードの特性一つで描画の雰囲気が一転するので、こちらにこだわるのも通の楽しみであろう。海外では豪華スタッフによって実写映画も作られ、コスプレイヤーも多いなど、まさにスーパーモデル並みの人気を誇る彼女。未プレイの人はぜひララ嬢の魅力を堪能してみてください。ハハ〜ン!

『トゥームレイダー:ラスト レベレーション <日本語版>』

■価格:8800円(税別)
■発売:アイドス・インタラクティブ株式会社
■推奨環境
OS:Windows98　CPU:PentiumII 266MHz以上
メモリ:32MB以上　ハードディスク容量:500MB以上
CD-ROMドライブ:8倍速以上
グラフィックカード:DirectX6.1に対応したグラフィックカード(V-RAM84MB以上)、Direct3Dに対応したグラフィックカード
サウンドカード:DirectX6.1に対応したサウンドカード
その他:Microsoft Sidewinder Game pad

<概要>
「セトは太陽を遮る影となる。疫病をもたらし、その怒りはすべての土地を焼き尽くす。永久に……」古代エジプトの伝説には、邪神セトを欺き、秘密の墓に封じ込めたいきさつが語られている。だが、それは同時に邪神セトの復活も予言していたのだった…。エジプトを探索中のララ・クロフトは、ある古代の墓を発見した。しかしその時、ララは計らずも伝説の邪神セトを蘇らせてしまった。このままでは、全人類を永遠の闇に包み込む予言が現実となってしまう。一刻の猶予もならない。あらゆる知恵と力を振り絞り、セトを再び墓へ封じ込め、世界を破滅から救うのだ!



Beauty of Animation

CG-iCupid column 05

マリオネット性保存の法則

text／渡辺由美子

1996年当時、アニメ業界では"ポスト綾波"のキャラクターを探していた。

ダークな髪の色をした、ひどく無表情で無口な女の子。感情がなく、あたかもマリオネットのような綾波レイは、ファンが自由に想像を入れ込める"入れ物"としての機能を果たしていた。

そこに出てきたのが「機動戦艦ナデシコ」のホシノ・ルリである。試行錯誤の行動を繰り返す周りの大人たちに向かって「バカばっか」とつぶやく天才少女。11歳という年齢設定も、ロリータ好みのマニアの心を刺激した。

しかし、一般的に支持が高いのは、番組初期の無口バージョンではない。自我が芽生え、生き方を自ら選択するようになったのちの彼女である。無口な天才少女は、監督・佐藤竜雄氏、シリーズ構成・會川　昇、脚本家・首藤剛志氏をはじめとするナデシコスタッフの手によって出生にまつわる背景や周りの大人との触れ合いが描かれ、感情豊かな女の子に生まれ変わることができた。

だが、それは"マリオネット性"が売りだったであろう当初の狙いとは、大きく離れてしまったのは事実である。アニメの大前提として、「少年少女は成長しなければならない」という命題がある。そこにマリオネットを投入した場合、どうなるか。

「セイバーマリオネットJ」のライム、そして最も人形に近かったといわれる綾波レイでさえも、観る側と作り手の思い入れが深くなればなるほど、初期設定を維持するのは困難になった。彼女たちもアニメ少女である限り、「成長」からは自由になれなかったのだ。ここにアニメにおけるマリオネット型キャラクターの矛盾がある。

翻って、3D美少女との違いはそこにある。特にオリジナルキャラクターの場合、クリエイターは人間味豊かな女性を創ることもできれば、あらゆる人間くさい設定をシャットアウトして、視る者が見たい夢を見られる"入れ物"としての女性を創り、保存することもできる。

アニメでは困難な"瞬間の持続"。3D美少女のマリオネット性は永遠である。

『機動戦艦ナデシコ』

1996年10月1日～1997年3月25日　全26話
テレビ東京系　毎週火曜日18時30分～19時
監督:佐藤竜雄
キャラクターデザイン:後藤圭二
シリーズ構成:會川　昇
メインキャスト:テンカワ・アキト／上田祐二
ミスマル・ユリカ／桑島法子
ホシノ・ルリ／南　央美

<概要>
突如地球を窮地に陥れた謎の無人メカ兵団に対抗すべく、民間企業ネルガルによって建造された宇宙戦艦ナデシコと能力第一で選ばれた個性溢れる「バカばっか」なクルー達の活躍を描いたSFアニメ。
シリアスな戦争観やヒーロー憧憬の是非などまじめなテーマを抱える一方で、主人公・アキトを巡るラブコメや70年代のスーパーロボットを彷彿とさせる劇中アニメなどもあり、バラエティに富んだ作風で人気を博した。後にTV版の名キャラクター・ルリを主役に据え、TVから3年後の世界を舞台にした劇場版も制作された。

2DCG界のマエストロ

CG-iCupid column 06

「美少女達の有機的な魅力」〜あずまきよひこ〜

text／安部零児

「カワイイ」と表現される場合、それは往々にして記号的である。巷に溢れるファンシー商品のキャラクターは、無機性を帯びることによって万人の誰もが記号として「カワイイ」と認識する。しかし有機性のある可愛らしさこそ、美少女キャラクターに必要とされるものだ。

いわゆる美少女キャラクターは、それ単体では単なる記号でしかない。その記号に何かしらの動きが加わったり、性格や設定、あるいは所作などの有機的部分が存在した時に我々は、その絵単体以上の「可愛らしさ」をそこに感じる事ができるのだ。

あずまきよひこは「バトルアスリーテス大運動会」や「天地無用!」などのAIC・パイオニアLDC系アニメのLDやCDのブックレットでのパロディ漫画や、コミック専門店では売り上げベスト3にランクインされた「あずまんが大王」を描いた漫画家として、コミックファンの間ではもはや知らぬものはないほどの認知度を誇る作家だ。

彼の描く美少女には有機的な魅力がある。作品の多くがCGで描かれているが、CG的な技術を多用するわけではないシンプルな表現方法は、むしろ彼の絵の持つ個性を引き立てる要素の一つになっている。主人公の少女達のさりげない動作や戸惑った表情、勝ち誇った顔など、一瞬見せる所作の描き方には、頬の辺りを思わず弛めさせられてしまう魅力がある。4コママンガにおいてもシチュエーションの電位差や言葉遊びから生じる笑いより、むしろキャラクターの表情からくる可笑しみが最大の魅力と言えるだろう。原作付きのキャラクターなら、オリジナルの風味を損なわずに、表情や動作を「あずまきよひこ風味」にして、一味違った魅力を上手に引き出してくる。彼は、少女達の表面的な性格付けをステレオタイプに描くのではなく、一瞬垣間見せる意外な一面を描くことで、そこにより有機的な深みを与えている。それが多少ダークな部分でも嫌味はなく、むしろ愛おしさを感じさせてしまう。それは彼の持つキャラクターに対する愛情の深さからくるものだろうか。

有機的な可愛らしさに我々は「萌える」。





『あずまんが』

AIC・パイオニアLDC制作のアニメーションのLDやCDのブックレットで発表した氏のキャラクター4コマ作品などをほぼパーフェクトに収録したCD-ROM付き愛蔵本。
制作・発売／パイオニアLDC　1905円

『あずまんが大王1』

氏のオリジナル作品であり、代表作でもある現在「電撃大王」誌で連載中の同作品を収録した初の単行本。2巻は10月27日に発売。
発行／メディアワークス　発売／角川書店
680円



Data
ユージンSRシリーズ
To Heart
リアルフィギュアコレクションPart4　¥200
マルチ（PS版オリジナル私服タイプ）
セリオ（ボディスーツタイプ）

美少女はカプセルの中で夢を見るか

text／はおっぱくん

たった100円玉2枚、という衝撃的な価格にも関わらず、圧倒的な造形を誇るフィギュアの数々。カプセルの中に入って現れた美少女達の姿を前に、全国のマニアはただ驚嘆した。

わずか10センチにも満たないサイズながら、完全彩色済、かつ高額なガレージキットをも凌駕するそのクオリティの高さ。それがユージンのSRシリーズと呼ばれるカプセルトイ・フィギュアコレクションだ。

通称・ガチャとも呼ばれ、路上の自販機に100円玉を投入し、購入するという極めてプリミティヴな手段を使った入手方法も刺激的だ。通常版と微妙に差異のあるレア版も、To Heartシリーズでは同キャラの下着違い（パンティーの色バリエがなんと6色！）という禁断＆究極の離れワザを実現、美少女フィギュア界の話題を独占した。魂と気合いの入った造形は、顔やスタイルは言うに及ばず、下着の質感をもとことんリアルに追求。その精緻極まる再現力には鬼気せまる感すらある。

リアルさの追求ということでは、まったく違う道を歩んでいきそうな3DCG美少女キャラ界と美少女フィギュア界だが、お互いの持つ魅力の「深さ」と「目的」について一度考えてみるのも興味深いだろう。

近い将来には3DCGによる美少女キャラクターグッズも、街角やネット上などで誰もが気軽に購入するようになる日がやってくるはずだ。

大量生産という意味では、デジタルデータの商品化はフィギュアの生産と比べ、はるかに効率的だといえる。しかし、マニア受けだけでない爆発的なヒット作品を生み出すには、それぞれの3DCG美少女キャラクター（やグッズ）が、無数のユーザー達が潜在的に持っている「買いたい」「所有したい」という気持ちを、どれだけリアルに突き動かせるか、ということにつきる。

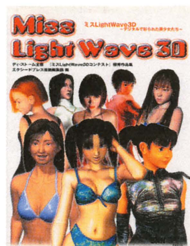
そして、それほどの魅力を持った3DCG美少女は、いつ、どんな形で目の前に現われるのだろうか。

そんなことを考えながら、私は今日も100円玉を握り締めて街に出る。

そして原型師によって魂を込められ、カプセルの中で確かに息づいている彼女達の存在について、つい想いを馳せてしまうのだ。

クリエイターの華麗な作品の数々を見て、自分でもCG美少女を作ってみたくなった人も多いのではないだろうか？　ソフトも安価で、関連書籍も続々刊行されている。第一線で活躍している人達のテクニックを学び、CGデビューを目指そう!

Miss Light Wave 3D～デジタルで彩られた美少女達～



ミスコンもバーチャルへ

ついにミスコンもCG美少女を対象としたものが登場するようになった。本書は1999年ディー・ストーム主催で行われた「Miss Light Wave 3D Contest」の優秀作品を一冊にまとめたもの。各キャラクターのグラフィックやメイキングが紹介されている。受賞作品中にはミシアツ氏の「RAFU」のように現在メジャーになっているキャラも。付属のCDでは、ミスコンエントリー時のムービーを見ることができる。

BNN／Miss Light Wave最優秀作品集／B5変形判／
定価:2900円＋税／CD-ROM1枚

デジタルフィギュアメイキング

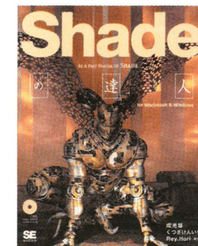


こんな本を待っていた!

低価格、高性能で高い評価を得ている3Dソフト「ANIMATION MASTER」の解説本。このソフトは関連書籍が少なく、苦労しているユーザーも多いだろう。しかも本書のターゲットはデジタルフィギュア!　顔から指先まで体の各パーツのモデリング手順を徹底的に解説。最終的なデータ出力以外なら何でもできる体験版CD-ROMまで付いている。まさに涙ものの一冊だ。

ラピュータ出版／アニマスユーザーズグループ編著／B5判／
定価:3200円＋税／CD-ROM1枚

Shadeの達人

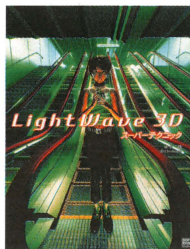


基礎からテライユキまで

有名クリエイター3人による「Shade」最強解説本。著者3人による作品のカラーグラビアから始まり、ソフトの基本操作、モデリングの基礎、アニメーションまでを徹底的に紹介。これがあればマニュアルがいらないぐらいの濃い内容だ。本書の後半には、くつぎけんいち氏自身による「MAKING OF YUKI TERAI」を掲載。今をときめくバーチャルアイドル「テライユキ」の製作方法が惜しげもなく公開されている。テクニックと共に、創作の難しさも実感できるだろう。

翔永社／成 光雄 /くつぎ けんいち/Rey. Hori　共著／B5変形判／
定価:3800円+税／付属品:CD-ROM1枚

Light Wave 3D スーパーテクニック



ポリゴンモデラー必携の書

CG美少女「霧島あさひ」の表紙が目印のLight Wave 3D解説本。著者はもちろんCGクリエイター・由水桂氏だ。モデリングの基礎から、何と表紙の「霧島あさひ」制作まで紹介されている。Light Waveユーザーに限らず、ポリゴンモデラー嗜好の人はぜひチェックしておきたい一冊だ。付録のCDにはチュートリアル用のデータはもちろん(「霧島あさひ」のデータは無いので注意)、由水氏によるグラフィックデータや、「PEANUTS」の全編ムービーまで収録されている。

ソフトバンク・パブリッシング株式会社／由水桂 著／AB判／
定価3800円+税／CD-ROM 1枚

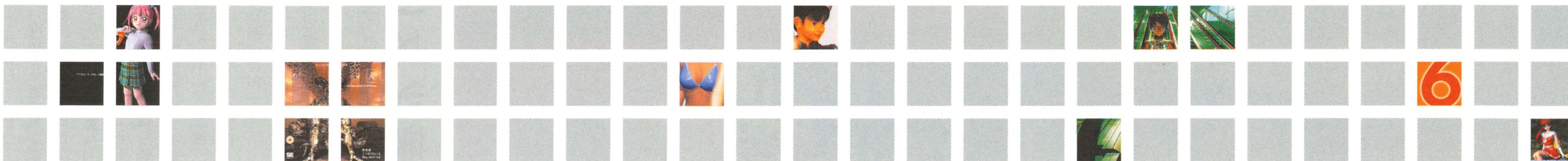
LightWave 3D 6 アニメーションテクニック for Windows



映画製作も夢じゃない!?

人の欲望は果てしないもので、ウマイ人のCGを見たら自分も作ってみたくなり、作れるようになったら、今度はそれを動かしてみたくなり、次はそれで映像作品を……。と、こんな欲求を総て満たしてくれる一冊がこれ。作品のストーリー構成から、モデル作成、ムービーまでを順に紹介している。中で使用されているモデルもSF!　美少女!　と、まさに本誌読者にはうってつけ。モデリングをさらに突っ込んで勉強したい人は、同社より出ている「Light Wave 3D Ver.6　スーパーテクニック」もオススメ。

株式会社ソーテック社／AMITY 著／B5変形判／定価:3200円＋税



日々続々と登場するバーチャルアイドル達。その多くはネットでブレイクしたといってもいいだろう。クリエイター志望の人も、純粋なファンも、今やネットは欠かせない存在だ。その中から、先人達の華麗なテクニックを拝見できるホームページや、CGお役立ちホームページを紹介しよう。

Studio　MOMO



プロもアマもみんなが集う

日本で一番ホットな3DCGサイト。CG業界の人、興味のある人は、必ず訪れるといっても過言ではない。現行の3Dソフトそれぞれに対し独立した掲示板が用意されており、そこでは最新情報やTips、FAQ等が毎日のように書き込まれている。メーカーへのリンクも豊富で、ここをブックマークに入れておけばかなり重宝するだろう。また、「もも展」という投稿CG展覧会も開催しており、参加はもちろん、様々なクリエイターの作品を鑑賞することもできる。

http://www.3dcg.ne.jp/~momo/

特殊映像研究会



DKシリーズはこの人が作った

元祖国産バーチャルアイドル「DK96伊達杏子」とその妹「DK02伊達薫」のモデリングを担当したKONKON氏のホームページ。伊達姉妹それぞれの情報、グラフィックはここでチェックしよう。また、ここではアニメ、コミックのキャラクターを3Dで再現したコーナーや、恐竜CG、過去の油絵作品、果てはクレイアニメまでも紹介されている。見応えもさることながら、ビジュアル関係のものを片っ端からやっている氏の芸の幅の広さに驚かされる。

http://konkon.highend.gr.jp/

POLYGONS HOME PAGE

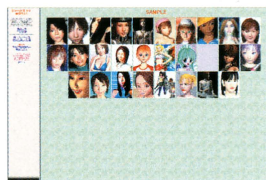


キュートなソネハチキャラたち

コンピュータ誌の表紙やグラビア、フルCGのOVA『マクロス3D（仮）』のキャラクターデザインなど多方面で大活躍中のクリエイター・ソネハチ氏のホームページ。ギャラリー＆BBSという構成。氏のキャラクターはどれも魅力的で、つい見入ってしまう。固定のキャラのファンも多いようだ。すでに見たことがあるグラフィックと思っても、別バージョンだったりするので油断しないように。

http://home.interlink.or.jp/~polygons/

3次元的美少女最強りんく



お目当てのCG美少女が必ず見つかる？

その名の通り、3DCG美少女のホームページにリンクしまくっているサイト。自主投稿制で、自分のホームページ、オリジナルキャラがあれば誰でも登録が可能だ。タイプ、ジャンル、使用ソフト、果ては年齢層までで検索が可能で、結果は美少女の顔グラフィックのサムネールで表示される。検索の内容によっては100件以上引っかかるものもあり、それらが画面一杯に並ぶ様は圧巻の一言。CGクリエイターを目指している人が見ると、ライバルのあまりの多さにショックを受けるかも。

http://www.fushimi.com/angels/index.html

THE CRASH DIVE



メジャーキャラがゴロゴロ

『リッジレーサー』の初代イメージガール「永瀬麗子」を生み出した由水桂氏のホームページ。「ひかり」「霧島あさひ」等、各メディアでお馴染みのキャラクター・グラフィックや、『PEANUT』の全編ムービーもダウンロードできる。中で使用されているグラフィックは、どれも海外の雑誌やポストカードのようにキレイでオシャレ！

http://home.att.ne.jp/red/yosimizu/

DIGITAL ICEMAN@



スーパーリアルな作品群

PS2ソフト『PRIMAL　IMAGE』のキャラ「NON」を製作したICEMAN氏のホームページ。他のクリエイターとは一線を画すアメリカンテイストな超リアルCGが魅力的。「GALLERY」「MOVIE」等、コンテンツも充実している。「GUEST BOOK」には外国人の書き込みもチラホラ。ICEMAN氏の名は海外にも轟いているのか!?

http://www03.u-page.so-net.ne.jp/ra2/iceman/

PROJECT-WIVERN

http://www.ceres.dti.ne.jp/~wivern/
Light Wave3Dによる迫力あるムービー！

スタジオ・アーク

http://www2.osk.3web.ne.jp/~seyjurow/
デジタルアイドル「有栖川麗子」のグラビアやshadeのTips等。

beyond city

http://www.beyond-c.co.jp/
GLAYの「サバイバル」や、映画「スプリガン」を製作したスタジオ4℃ホームページ。

sutudio AM

http://www.asahi-net.or.jp/~QW7T-SKI/
「三崎ハルカ」「田中美奈」などのグラフィックやShadeデータの販売等。

NaNaオフィシャルホームページ

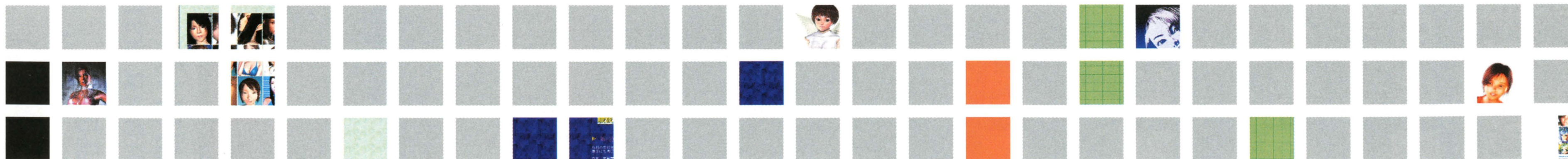
http://www.nana-fan.com/
デジタルアイドル「NaNa」の最新情報や、イメージソング試聴などができる。

Rafu Space

http://www.asahi-net.or.jp/~XG3A-MSM/
『Miss Light Wave』準Miss「Rafu」のホームページ。

ELLE-BRAND

http://www.kcn.ne.jp/~sts/index.html
「ユカワミオ」「しずる」等の作者SATO氏のホームページ。



iCupid monthly,
CONTENTS 10

品田ゆい
RETURN TO SEASON

米倉涼子
彼女のEGO

村上綾歌
大本命!!

桜井裕美
VISUAL GALLERY

【大人気! アイドル生メッセージ】
高木りな・中丸シオン・石川佳奈・蒼井優

【人気連載】Love@idol
平川由梨・下山友恵・白根麻衣・姫嶋菜穂子

アイキューピッド10月号
好評発売中! 定価780円(税込)
http://www.icupid.ne.jp/

internet feat.

DV編集、はじめちゃお!

仲根かすみ高画質画像集・松田純高画質画像集・
気になるCMのあのコが自分のPCで!
<CM美少女FILE>・オンラインソフト50
<ユーティリティ・圧縮・解凍>・
橘実里とはじめるPCスタートアップ講座・
厳選Webサイト100<音楽配信>・
ケータイで見れる! アイドルHP・
海ギャル&コスプレギャル壁紙50ほか

internet & idol magazine iCupid

創刊1周年記念
特別付録 第3弾
品田ゆい
トレーディングカード
買ってね



Special CD-ROM
Win/Mac対応

デジタルグラビア 32カット
デジタルオフショット 20カット
スクリーンセーバー 4本20カット
メーキングムービー 3本
ムービーメッセージ 5本
ダイジェストムービー 2本
壁紙 69カット
デジタルカレンダー 1本
Webサイト 100
ほか多数収録

全国の書店・コンビニエンスストアでお求めください。
編集・発行:ディジット

CG-iCupid



2000年3月号増刊
¥1300(税込)
CG-iCupid

巻頭グラビア:New Millennium テライSTYLE
グラビア:CLOSE-UP BEAUTIES NaNa/SAYA/RYOKO/飛飛
特集1:D's Garage 21
Stair way to CGworld/Introduction of D's Four Devas/
Ideal Girls on virtual/渡辺浩弐ロングインタビュー/
高橋裕一プロデューサーインタビュー/That's D's Products
特集2:20世紀ゲーム美少女読本
Emotional!! Animetic CG Characters
このソフトで遊ぼう! 美少女3D
ほか

iCupid



1999年10月号
¥780(税込)
巻頭グラビア:新山千春



1999年12月号
¥780(税込)
巻頭グラビア:吉井怜



2000年1月号
¥780(税込)
巻頭グラビア:METAMO



2000年2月号
¥780(税込)
巻頭グラビア:平山綾



2000年3月号
¥780(税込)
巻頭グラビア:内山理名



2000年4月号
¥780(税込)
巻頭グラビア:酒井若菜



2000年5月号
¥780(税込)
巻頭グラビア:後藤理沙



2000年6月号
¥780(税込)
巻頭グラビア:片瀬那奈



2000年7月号
¥780(税込)
巻頭グラビア:木内晶子



2000年8月号
¥780(税込)
巻頭グラビア:鈴木杏



2000年9月号
¥780(税込)
巻頭グラビア:末永遥



2000年10月号
¥780(税込)

好評発売中

巻頭グラビア:品田ゆい
グラビア:米倉涼子・村上綾歌・桜井裕美
アイドル生メッセージ:MESSAGE@FILE
人気連載:Love@idol
CD-ROM連動 インターネット特集:internet feat.
DV編集、はじめちゃお!<黒沢ゆう子>/CM美少女FILE/
デジフォトレタッチコレクション/オンラインソフト50/
ケータイで見れる! アイドルHP<吉野紗香>/厳選Webサイト100/
アイコン1000/海ギャル&コスプレギャル壁紙50
ほか

Back Number

お申し込み方法

ご希望の方は、お近くの書店にお申し込みください。弊社に直接お申し込みの際は、住所、氏名、電話番号、ご希望の月号、冊数を明記のうえ、定価に送料(9冊まで380円・10冊以上600円)を添えて、郵便振替か現金書留にてご注文ください。
※現金書留の際はおつりのないようお願いいたします。
※離島は別料金となりますのでご注意ください。

■郵便振替によるお申し込みの場合
郵便振替口座:00100-5-407821
口座名称:(株)ディジット 販売部

■現金書留によるお申し込みの場合
〒100-0011
東京都千代田区内幸町1-3-6 新日比谷ビル西3F
(株)ディジット 販売部宛

iCupidに関しては、定期購読も受け付けております。
■お申し込み方法
郵便振替または現金書留にてお申し込みください。弊社に直接お申し込みの際は、住所、氏名、電話番号、定期購読開始号を明記のうえ、ご注文ください。原則として毎月3日までに弊社に届いた場合は当月発売号より、毎月3日以降に届いた場合は翌月発売号よりお届けします。なお、すでに発売になっている号は定期購読ではお求めになれませんのでご了承ください。
※現金書留の際はおつりのないようお願いいたします。

■購読料
1年間(12冊)7500円(税込)
お問い合わせ先
(株)ディジット 販売部
TEL:03-3504-8056

この秋は家族みんなでデジタル三昧！

秋の夜長を楽しむデジタルエンターテインメント大特集

巻頭大特集

PART 1 「イースⅡエターナル」「Defender S」「箱庭諸島」etc.

家族で楽しめるPCゲーム大集合！



特別付録 SPECIAL CD-ROMに体験版を収録！

PART 2 最新

DVDソフト&ハードカタログ

特集 インターネット再入門

いまさら聞けないインターネットのい・ろ・は

特集 あなたのHPを魅力アップするワザを伝授します！

アクセスカウンタ倍増計画

いよいよ発売！ 何が変わった？どこが使える？

Windows Me

安全・安心食材は・・・

ネットでGET！



フレッツ・ISDN、CATV、ADSL

今話題の高速常時接続 とことん比較

新刊のお知らせ

おいしい・楽しい ネット生活情報誌

Special CD-ROM付き

定価600円(税込)

HomePC10月号増刊
Deli Deli
好評発売中！

書店・コンビニでお買い求めください。

発行・発売=ディジット



ファミリーで遊ぶ・学ぶ・得をする

HomePC 日本版

11月号
9月29日(金)
発売予定

CD-ROM付
定価590円(税込み)

全国書店、パソコンショップ、コジマ各店、サンクス、セブン-イレブン、ミニストップ他でお求めください。

月刊ホーム・ピーシー（毎月29日発売）編集・発行=株式会社ディジット http://www.homepc-j.com/

9月13日(水)発売！ 発行 ディジット

おいしい・楽しいネット生活情報誌誕生！

[デリデリ] Deli*Deli*

OCTOBER 2000

超ビギナーさんのためのインターネット特集

ODNではじめるインターネットレッスン



SPECIAL CD-ROMにODNスターターキット収録

今秋話題のモーブ&プラム全105色勢揃い





ネット界のコスメフリークたちが選んだ

私の最強コスメ

Delicatessen
みたいにおいしそうな情報がてんこもり！
Delightful
楽しくって
Delicious
おいしい情報を
Delicate
流行に敏感なあなたに
Deliver
お届けします

CD-ROM付
600yen

http://www.homepc-j.com/

編集部が現地で調達！

ベトナム雑貨大プレゼント！



占い エステ 出会い

GO! GO!! 開運サイト



秋のSWEETSお取り寄せ図鑑

Special Interview



俵万智さん
角松敏生さん
竹中直人さん
ドランクドラゴンさん

この秋もやっぱりパシュミナ









もっと気軽にオンライン・ショッピング

秋服はネットで買う！

笹原組の ☑現在 □過去 □未来

game

ポリゴン、3DCGといった技術が導入されたとき、コンピューターゲームにおける表現の可能性は爆発的に飛躍した。その大胆、繊細な演出、千差万別の絵づくり。映像表現において、今日CG界の最先端を担う分野が「GAME」なのである

デジタルクリエイターを代表するプロフェッショナル集団「笹原組」。笹原和也を代表とする彼らが生み出したCGキャラクターはディスプレイの中でかろやかに、あまやかに舞い踊りだす。その笹原組の「現在」「過去」「未来」を今回から三回連続で特集する。第一回は笹原組の「現在」を笹原氏に迫る。笹原組が生み出すCGムービー、デジタルアイドルの可能性とは!? 最先端CGの秘密を聞き出すことは出来るのだろうか!?

TEXT/KATUYOSI SUGIHARA (STUDIO HARD/TEAM7)
PHOTO/Morry

GAME MOVIE 『BIOHAZARD CODE:Veronica』『DINO CRISIS2』

2本のムービーに関しては、途中の各段階で方向性のチェックして、それを、どうやって高いレベルでスタッフに作っていかせるか、というのが仕事でした。

『BIOHAZARD CODE:Veronica』では、オープニングから順番で作り始めたので、段々と密度が高くなっていくんです。ラスボスがやられた直後のムービーは特に良く出来てると思いますね。

監督の佐藤嗣麻子さんは、絵コンテは参考にしかしない、というやり方なんですよね。基になる絵コンテを見ながら口頭でどんどん注文が出るんです。それで、僕らCGクリエイター全体に言える事なんでしょうけど、映像を作るうえでのルールを僕らが知らないので、よくからかわれましたねぇ(笑)。

で、そのルールっていうのは、観てくれる人にそのストーリーをちゃんと伝える、暗黙のルールみたいなものがあるわけですよ。ルールは絶対守らなくちゃいけないわけじゃないんですが、ルールをちゃんと知ったうえで破らなくちゃいけないんだと思うんですよ。

QUALITY CONTROL

クオリティコントロールのチェックポイントとして気をつけているのは、第一に脚本がちゃんと映像になっているか。脚本に書いてある事が観る方にストレスなくちゃんと伝わっているか、ですね。

良く観て、考えて、やっとわかるというのではなく、観てスッと伝わっているか、というのを一番大事にしています。面白い絵を作っているかどうかは、その次にくることだと思いますね。

そうは言いつつ、派手にやらないとな、とは思います。観て、「うおおっ、凄え!」という絵を提供してやるべきだとね。

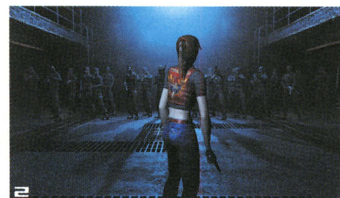
ANIMATION CG

映画を観る時も、CGワークの場面は気になるけど、やっぱり実写映画のCGは、僕とは別の世界のCGだと思う。

僕はCGであってもアニメーションをやりたい。『機動戦士ガンダム』を観て、ガンダムをCGでやりたいからCGに入ったんですよ。よそのガンダムのムービーを観ると羨ましいですね。ウチにやらしてくんないかな〜って思っちゃう。イイものを作る自信はありますよ。

それから、やはりリアリティは大事ですね。"実写っぽく"なりすぎるのは嫌なんですが、リアリティを出すためには、どこかやはり"実写っぽさ"が付いて回る。いかに普通では見れない映像を、本当に存在するかのように見せらるか、それがCGの醍醐味だと思います。


1


2

DATA

1.2
『BIOHAZARD CODE:Veronica』
監督/佐藤嗣麻子
MAKER/CAPCOM
HARDWARE/DREAM CAST





『トヨタ・デジタルビューティバトル(アムラックス大阪)用出展』

idol

次世代アイドルとでも呼ぶべき魅惑のバーチャルスターたち。艶やかさと媚びを秘めた肢体は、高速演算装置によって息づきアクションする。ディスプレイをのぞく信奉者の視線と、CPUの女神の祝福は、すでに彼女たちが独占した

Terai Yuki

テライユキは、原案のくつぎけんいちさんのキャラクターから崩さないって事が大事でしたね。僕が監督したテライユキのムービーの脚本は、現グリオの河野哲恵さんと共同で、絵コンテは河野さんに書いてもらいました。今回はそれ以外にも、河野さんにはイロイロ助けられましたね。

Miharu

僕がキャラクターデザインから全部やっているのは、最近では『地獄のダンスクイーン(Virual Star 2000 Vol.1)』です。

この作品に登場するミハルに限らず、女性のCGを作るときに一番大事なのは、顔の造形で、その次にオッパイがきて、その次にオシリであると。いえ、冗談ではなくて、形的にハッキリわかりやすいところを重要視しているんです。

それと表情は大事ですね。もう、何でもいいから表情は動かせ、みたいなところもありますからね。出来れば誰かに演技してもらって、ビデオなどで撮影し、それを見ながらやりたい。結局、表情に関しては、モーションキャプチャーできないので、今のところクリエイターの手付けで演技を付けているんです。

MOTION CAPTURE

表情は手付けでも、全身の演技に関しては、実際のところモーションキャプチャーじゃないと芝居は出来ないですね。全身の演技まで全部、人の手でやるというのは難しいです。それだけの人材を育てるには凄く時間がかかる……、かかり過ぎるくらいかかります。まあ、コストパフォーマンスの点で、現在ではモーションキャプチャーの方が全然良いです。

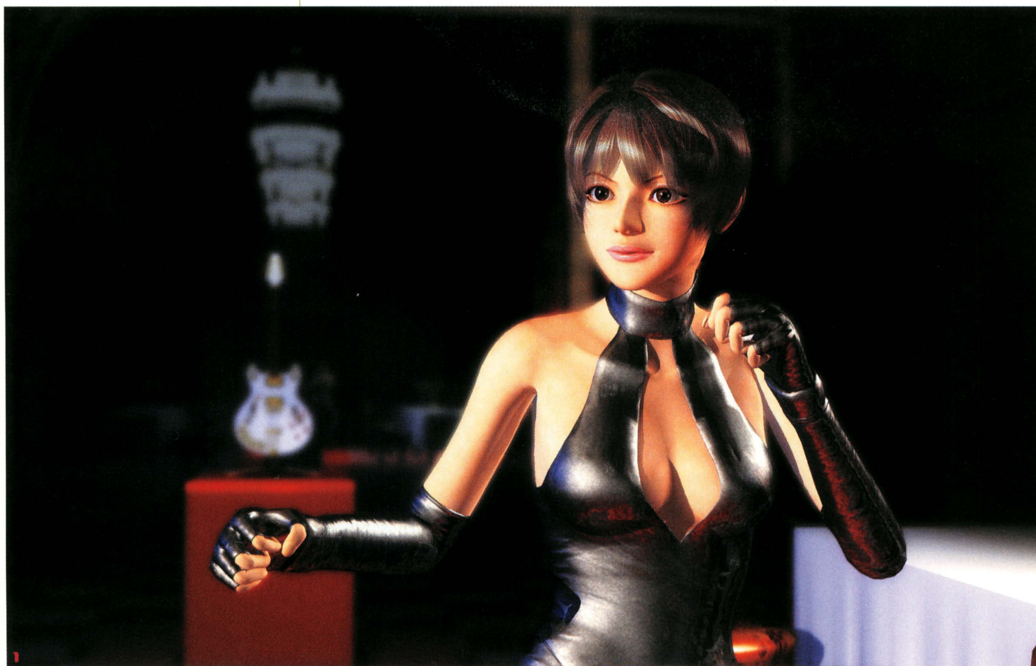
COMMERCIAL MESSAGE TITLE

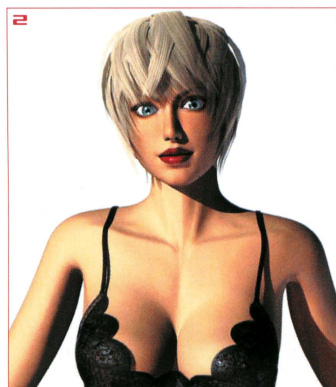
CGアイドルという事で言えば、CMをやってみたいなと思いますよね。CMだったら尺的にスパっと出来そうなのがいいかな。僕の根気がないのが一番の課題なんですよ(笑)。長丁場には向いていないのかもしれませんね。それが僕の、ちょっと致命的な弱点(笑)。

REAL idol & VIRTUAL idol

現実の女優さんでは釈由美子さんが結構好きなんです。モチッとした感じが良いなあって。あの人そんなには若くないんで、身体のラインが微妙に崩れているところが良いなあって思います(笑)。

そういう生っぽいところをCGに反映させたりすることも考えますね。やはりCGでも生身の身体を感じさせなきゃ意味ないですよ。CGで女の子を描くからには、それは女の子の代替物でなければいけないと思いますね。


1


2


3

DATA

1
『テライユキ　ファーストビデオ&DVD』
MAKER/フジテレビ映像企画部
CG制作/笹原組

2.3
『Virtual Star 2000 Vol.1』
MAKER/フジテレビ映像企画部





『地獄のダンスクイーン』　Virtual Star 2000 Vol.1

笹原組の
☑現在
□過去
□未来

comic

原稿用紙にインクとペンで描かれたコミックにも、進歩したCGの革命は手を貸した。アナログとデジタルのハイブリットは、キャラクターたちに生命と世界との創造をうながす。消失点を越えてなお、世界の拡がりは無限大となった

MY FAVORITE COMIC

単純に好きだといえば『SLAM DUNK(井上雅彦)』とか『編集王(土田世紀)』なんかが好きですけどね。作品化もしてみたいコミックだと『砂ぼうず(うすね正俊)』というのが好きです。同じ漫画家さんの『EATER』なんかも作品化したいなって思う。ネタとしてはちょっと地味なんですが、地味なのをやってみたいというのがあるんです。ちょっと企画として弱いですかね。

あとは宇宙飛行士ものが良いですね。最近、個人的に流行りつつあるんですよ。僕が小学生の頃って丁度、宇宙ブームだったんですよ。それを色濃く受けますね。宇宙ものじゃなくて宇宙飛行士ものがやりたいんです。『度胸星(山田芳裕)』とか『パスポートブルー(石渡 治)』なんかを、やってみたいなって思うんだけど。地味だから弱いのかなぁ。

MY FAVORITE TITLE

コミックじゃありませんけどCGで作品化してみたいのが『ダーティペア(高千穂遥)』ですね。現在、CGムービーを作るのに、女の子のキャラクターを入れていくというのが大前提になっている。それだったらいっそのこと『ダーティペア』を設定とかをリニューアルしてやったら面白いかなって思うんですよ。

HOBBY

実は、僕の家にはパソコンないんです。自作なんかも人任せなんで、壊したらもう戻せない(笑)。

オフなんかもデパートに買い物に行ったり、映画を観たりとか、ホント、ごく普通に過ごしてます。まあ、映画を観に行くことが多いかな。

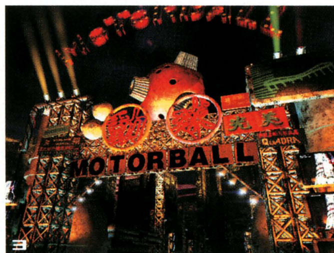
買うけど作らない、積んどくモデラーだけど、結構プラモデルは好きですよ。モデルガンは好きだし、資料としても役に立つ。今、好きな銃はコルトのヴァントラインスペシャル。もう西部劇の世界ですね。昔、コロコロコミックに載っていた『ゴリラ(坂丘のぼる)』の主人公が使ってたんで、好きなんです(笑)。



1



2



3

銃は好きなんで、作品でもこだわっているんですが、あくまで小道具なんで目立ちすぎちゃいけないかな。『地獄のダンスクイーン』でも1カット目にはアップで出るけど、その後はそんなに出しゃばらせていない。実はあの銃、ちゃんと銃の構造にそって作っておいたんですが、動かすのを忘れていた。忘れていて作品が出来てから「あ、ブローバックさせてないや」って(笑)。薬莢が出たりとかもやりたかったんですが……。

NOWADAYS

今はGAME関係が一段落して、新しい30分ものの企画を練っているところです。いろいろと動いているんですが、どうなるんでしょうね(笑)。

DATA

1.2.3
『銃夢Vol.4』
監督/関真
AUTHOR/木城ゆきと
MAKER/集英社

笹原組



笹原和也 ささはらかずや　PROFILE/1971年7月5日生。笹原組・代表取締役社長／総合演出／キャラクターデザイナー



川村舞

仕事柄、広告制作の使用を想定しながら創っています。リアルすぎず、
キャラクターを重視して、創りあげていく。

菅原健次 Sugawara Kenji

新宿区西早稲田在住。1968年岩手県生まれ。
日本デザイナー学院卒業後、アシスタント、イラスト制作会社を経て、フリーイラストレーターに。リアル、キャラクター、3DCG等、幅広く制作活動を行う。

FIRST CONTACT

完全マスター 3DCG講座 Vol.1

3DCGソフトにはさまざまなものがあります。価格もさまざまですし、それぞれ独自の手法で得意、不得意な分野を持っています。ここでは、特に静止画のクオリティや多くのバリエーションで圧倒的なユーザーから支持される『Shade』、プロレベルのアニメーション制作に使われハイエンドソフトに匹敵する機能を誇る『LightWave』、低価格で高機能なアニメーション制作を可能にする『ANIMATION MASTER』といった、初心者からプロレベルまで定評のある3つのソフトを使った3DCG制作を紹介していきます。

構成・文　樋口 誠（86p～89p）
中嶋裕之（84p～85p、90p～93p）

Shade R4
LightWave 3D Ver.6
ANIMATION MASTER Ver.8

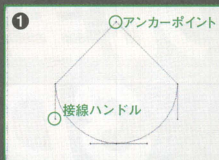




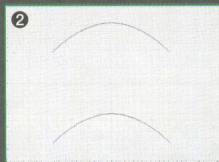
01 Shade R4（初級編）

●自由曲面

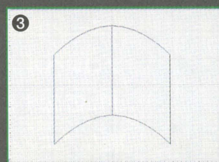
Shadeはスプラインベースの3Dソフトです。少ない線形状でオブジェクトを表現します。Shadeの線形状はAdobe社のIllustratorなどでおなじみの「ベジェ曲線」です。接線ハンドルの長さと角度で曲線をコントロールします。①線形状には「閉じた線形状」と「開いた線形状」の2種類があります。開いた線形状はそのままではレンダリングしても写し出されませんが、2本の開いた線形状を「自由曲面」というパートに入れると交差する線形状が新たにつくられて、レンダリング可能になります。閉じた線形状で同じ作業を行うと、筒状に立体化されます。②③自由曲面の線形状は縦方向と横方向を切り替えることができます。④



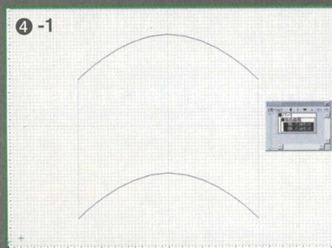
ベジェ曲線



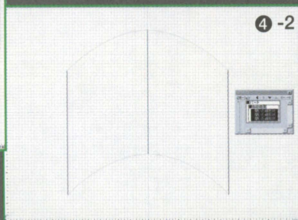
2本の開いた線形状



自由曲面になった形状



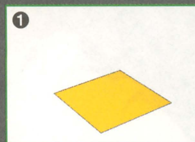
縦方向と横方向を切り替えることができる

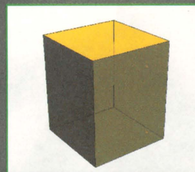


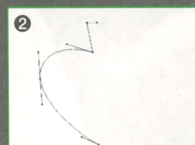
●プリミティブ形状の作成

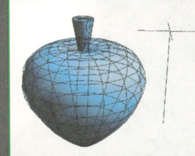
Shadeには球以外のプリミティブな立体形状は用意されていません。それ以外の形状は線形状を「掃引」、「回転」させてつくることができます。①②これらの形状はそのままでもレンダリング可能で、形状全体を直線移動、回転、拡大縮小したりすることはできます。しかし形状の一部を編集するには自由曲面に変換する必要があります。自由曲面に変換すれば交差する線形状も編集できるようになり、さまざまな形状を生み出すことが可能になります。③

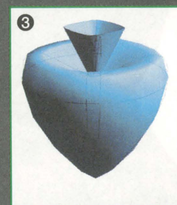
掃引で作成した立方体などを自由曲面に変換すると、掃引した元形状が自由曲面のパートの外にフタとして残り、別のパーツとして扱われます。これらを1つの自由曲面とするには、フタを自由曲面のパートの中に入れるか両端の線形状を同じ位置にコピーして、「一点に収束」（ばってん）を実行します。④



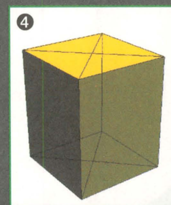

掃引体




回転体



自由曲面に変換すれば、より自由に編集できる



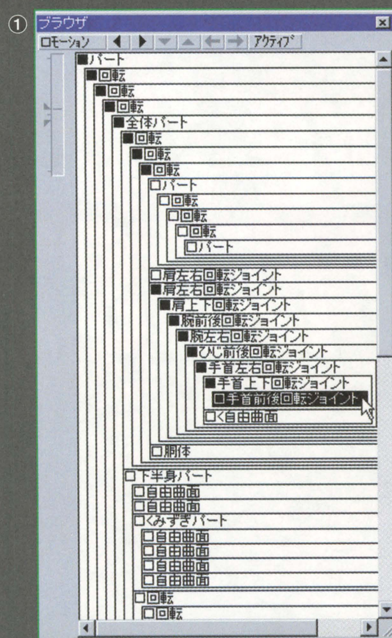
面を閉じるとバツが表示されて1つの自由曲面となる

●ブラウザの活用

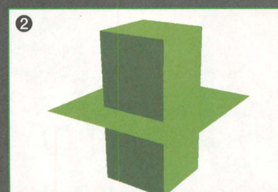
「ブラウザ」はShadeの総監督です。オブジェクトの関係や階層の整理だけでなく、モデリングやアニメーションの設定もブラウザ上の名称一覧を使って操作する事ができるのです。①

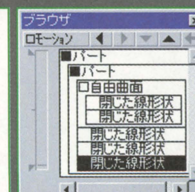
ブラウザの階層構造はパートでまとめるのが基本です。パートやオブジェクトに親子関係を持たせると「親」に行った移動や回転、表面材質の設定を「子」に反映させることができます。

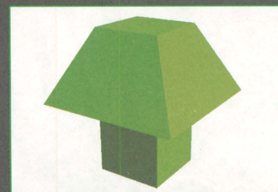
また自由曲線を構成する線形状の順番をブラウザ上で入れ替えると形状が変化します。ブラウザはそうしたモデリング機能としての役割も担っています。②

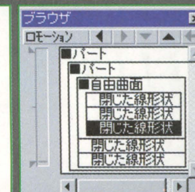


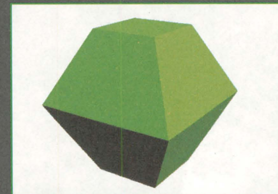
複雑なオブジェクトでも名称をクリックして選択できる

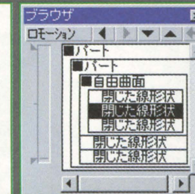












名称の順番をドラッグして入れ替えると形状が変化する



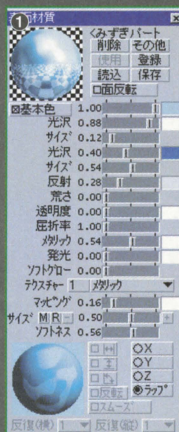
Shadeは自由度が高く精度の高いモデリング、美しいレンダリングでユーザーから支持を得てきました。使えば使うほど手になじむ感覚で知らぬ間にきっとあなたもShadeの世界に引き込まれることでしょう。これから3回にわたってそんなShadeの初級講座を連載していきます。まず今回は第1回という事で、Shadeを扱う上でぜひ知っておきたい基礎知識や基本操作を紹介します。

●表面材質の設定

Shadeでオブジェクトの表面材質を設定するにはパラメーターを設定する方法と、テクスチャマッピングする方法とがあります。

表面材質パネルを表示して新規ボタンを押すと質感を表示する球が現れます。質感設定の各項目バーを動かしながら、リアルタイムに質感を確認できます。①

テクスチャをマッピングするにはテクスチャポップアップメニューから選択します。テクスチャマッピングにはShadeが計算する「パターンマッピング」と、2Dテクスチャを使う「イメージマッピング」とがあります。②〜⑥



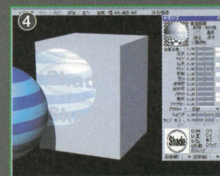
リアルタイムに質感を確認できる



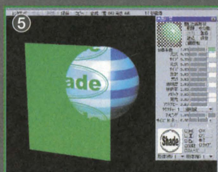
テクスチャイメージを貼り付ける・ピクチャーマッピング



テクスチャイメージを使って凹凸を付ける・バンプマッピング



テクスチャイメージを使って反射率を変化させる・反射マッピング



テクスチャイメージを使って透明度を変化させる・透明度マッピング



テクスチャイメージを使って切り抜き効果を与える・トリムマッピング

●形状データ集を使って遊んでみよう!

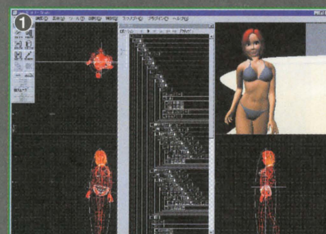
Shadeにはさまざまな形状データ集が発売されていますが、その中でも人気なのが今はやりの3Dアイドルです。ここではそんな3Dアイドルの一人、「MATSUOKA」のデータコレクションで遊んでみたいと思います。今回は収録されている「sum_01.shd」というファイルを使用してます。①②

まずはMATSUOKAにオリジナルポーズをつけてみましょう。ブラウザで「手首前後回転ジョイント」を選択し、ツールパレットの「MOVE：肩左右回転ジョイント」を選んだら、画面上でドラッグします。すると手首の動きに合わせて肩までのジョイントを一気に動かすことができます。これがインバースキネマティクス(IK)という機能です。③〜⑤

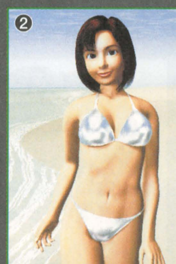
ポーズが決まったら次はカメラとライトをセッティングします。カメラは「カメラ」パレットを開きセッティングします。視点や注視点、ズームなどを選択し、パレット上をドラッグして好みの画角を設定します。⑥

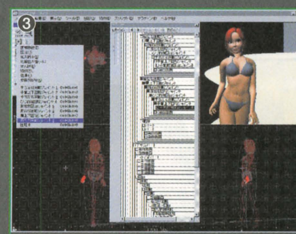
ライトの設定は「無限遠光源」パレット上で行います。パレット上に2つ並んでいる球は、左側が表、右側が裏の空間を表しています。設定結果はカメラウィンドウでだいたい把握できるので参考にしましょう。⑦

最後にレンダリングの設定です。レンダリングはスピードを重視するなら「スキャンライン」、美しさを重視するなら影付きの「レイトレース」に設定します。画面の分割を細かくするとより角の目立たないレンダリングを行うことができますが、メモリを消費するので注意しましょう。⑧

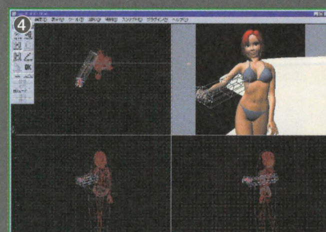


「sum_01.shd」を開くとこんなポーズのMATSUOKAが現れる

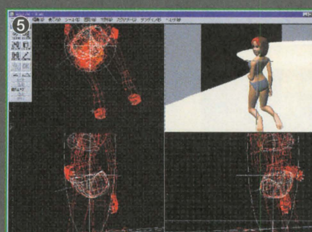




「MOVE」で連動させたいジョイントを選んでドラッグする



インバースキネマティクスを使えば自然なポーズが簡単につくれる



同じようにして、各ジョイントを動かし好みのポーズに仕上げる

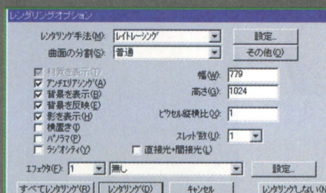


完成画像

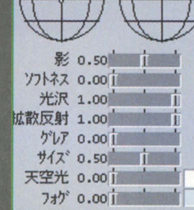


ドラッグして好みの画角を設定する





レンダリングは時間との勝負である



2つの球上で光源を設定する



髪の毛や水着の設定を変えると印象が変わる

Shade R4

02 Shade R4（中級編）

Shade美少女制作講座

●モデリングの前に

顔をモデリングする場合、特に目や髪型はポイントです。試しにAiを使って目の位置を変えてみました。3DCGの場合、絵を描くということはまさに設計ですから、どんなパーツをどこに配置するかということと、それらがどのような役割や効果をもつかをよく把握するのが大切です。


Aiの髪の毛を省いた顔。目は大きく、思い切って顔の下側に配置している

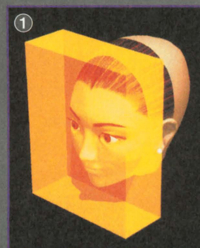

Aiの髪の毛を描いた顔。前髪でおでこを隠して幼児性を演出する

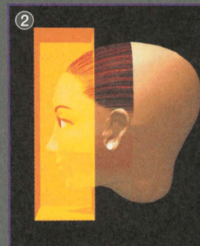

目の位置を少し上にあげた顔。実際の人物はこのあたりに位置する

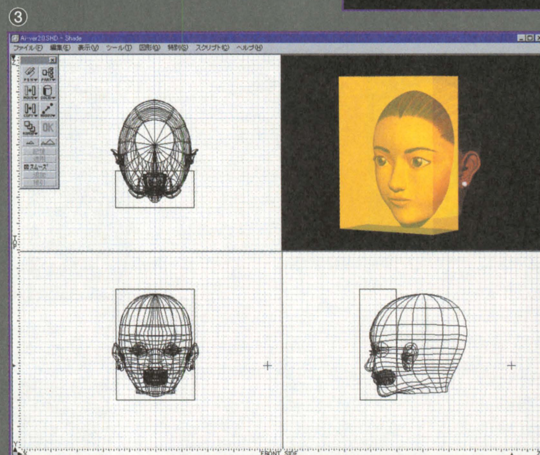

目の位置をあげたまま髪の毛を描いてみた。パーツの位置でこれだけ雰囲気も変わる

●人間の顔と頭の構造

顔のモデリングで最も重要なのは眼球を納めることです。今回のモデルは「回転体」をもとに作成しています。いわば「球体」を基に作っているのですが、実はここに大きな落とし穴があります。頭蓋骨を想像してみてください。頭蓋骨を横から見ると、顔の部分が「平面」になっているのに気づくでしょうか。人の顔は前に向かってほぼ「平面状」に構成されています。3Dで顔を作るときは顔の前部は「平面」だと意識しましょう。そうすれば無理なく眼球も納まります。これを意識せずに作ると、目が左右に向けて開いて、「は虫類」っぽくなるので注意しましょう。

①


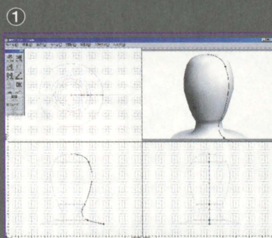
②


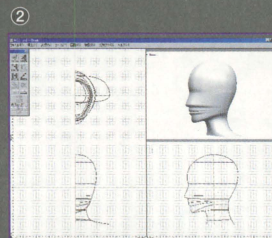
③


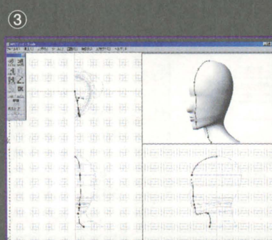
顔の前面は平面上に構成される。黄色い枠の部分を意識する

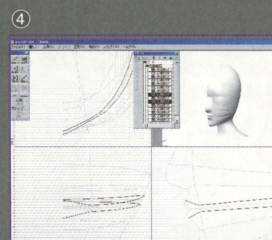
●頭部の基本モデリング

頭部のベースは開いた線形状から回転体を作り、さらに自由曲面に変換して作成します。これは地球儀型とも呼ばれている最もオーソドックスなモデリング手法です。Shadeではミラーコピーができるので、左側だけをモデリングしてコピーします。ここで左半分で作業するのは「側面図」が左側からの投影となるためです。ベースの形状ができたら、縦方向の線形状を選択し、側面図でアンカーポイントを追加しながら横顔後頭部サイドの輪郭を整えます。頭部の制作では初期段階でプロポーションをきちんとしておきます。次に唇の位置を決めるため、横方向の開いた線形状を選択し、アンカーポイントを追加します。頬の部分は側面図でアウトラインを整え、追加した線形状のアンカーポイントを上下に移動し、唇の輪郭となるように調整します。

①

正面図に図のような図形を描き、「SOLID：回転」で回転体を作成し、「MODIFY：変換」で自由曲面に変換する。この自由曲面の右半分を削除して、左半分だけを残す。これで左半分の頭部の原形ができる

②

正面、後頭部、側面の断面形状を整える。しわがでないように追加したポイントでは「MODIFY：スムース」や「MODIFY：アイロン」を活用しながら調整する

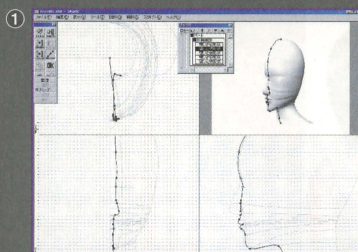
③

アンカーポイントを移動した後は「スムース」や「アイロン」でしわがでないように調整する

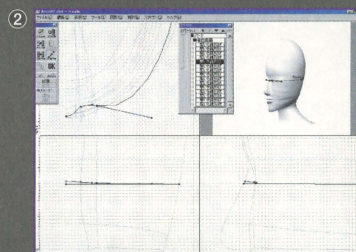
④

側面図で追加した線形状のアンカーポイントを上下に移動し、唇の輪郭となるように調整する

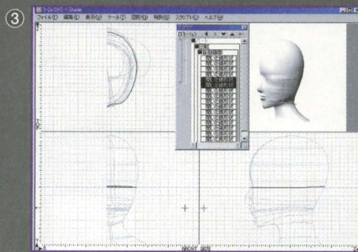
Shade中級編では実際に人物を作っていきます。これから3回にわたっての連載モデルは「Ai 3Dデータコレクション」も発売されている「Ai(あい)」を使います。今回は顔の作り方、次回以降はボディ、衣装を紹介していきます。

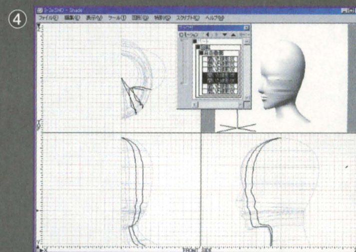
●まぶたの編集

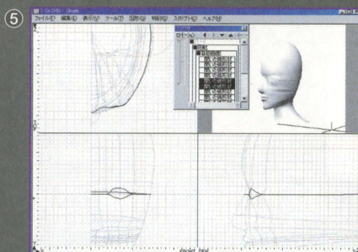
目のモデリングの前に小鼻の位置を調整するための線形状を足しておきます。目の部分は上面図からまぶたの膨らみをつけます。眼球はかなり大きく、かつ人間の目は正面に向いているので、まぶたの部分もそれを意識して調整します。この膨らみに合わせて、頭の部分と頬の部分にも滑らかな膨らみをつけます。目の中心に配置した線形状を「コピー&ペースト」し、同位置に複製し、目が開いた状態の上側と下側のラインを作成します。次に目の中心部と目尻の部分に縦方向の線形状を追加し、同位置に複製した横方向の線形状の目の中心部のアンカーポイントを正面図でそれぞれ上下に移動し、目が開いている状態を作ります。最後に線方向を入れ換えて、目の中心部の線形状を加工し、目の窪みを作り、頬のラインを整えます。まぶたの部分は2つの線形状が部分的に重なっているところなので、しわが発生しやすい部分です。ミラーコピーをして全体のプロポーションを確認しましょう。

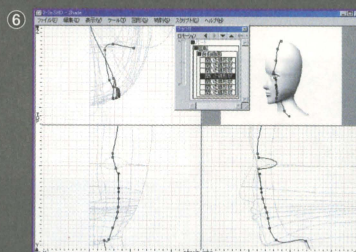
①

正面から小鼻のアウトラインを表現する線形状を追加する

②

まぶたの部分に膨らみをつける。この膨らみに合わせて、頭の部分と頬の部分にも滑らかな膨らみをつける

③

目の中心に追加した線形状を「コピー&ペースト」し、同位置に複製する

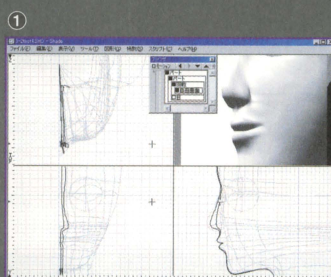
④

目の中心部と目尻の部分に縦方向の線形状を追加する

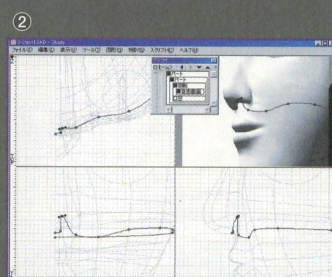
⑤

同位置に複製した横方向の線形状の目の中心部のアンカーポイントを正面図でそれぞれ上下に移動する

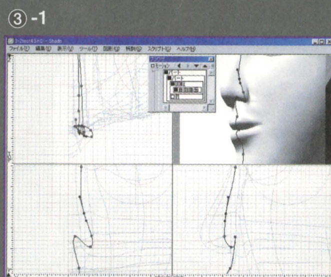
⑥

線方向を入れ換えて、目の中心部の線形状を加工し、目の窪みを作る。同時に頬のラインなども整える

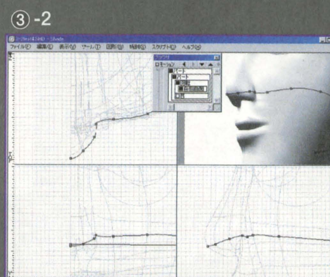
●鼻のモデリング

鼻の部分は輪郭線を追加し、アウトラインを作ります。鼻のラインは唇のラインの少し内側につくり、正面図で鼻の部分までは正面から見たときの小鼻のアウトラインを作成し、鼻から唇、あごにかけては中央部に寄せて調整します。細部のモデリングは、小鼻のプロポーションと鼻の穴を加工します。縦方向の線形状を2本、鼻の穴の幅に合わせて追加し、横方向に切り換えて、鼻の穴の部分を大きく内側に引き込むと鼻の穴が表現できます。このあと縦方向、及び横方向の線形状を編集し、小鼻の形を整えれば鼻の部分の形状は完成です。鼻の部分のモデリングは顔の中で最も難しい個所です。納得のいくまで調整しましょう。

①

鼻の穴の加工のため、縦方向の線形状を2本、鼻の穴の幅に合わせて追加する

②

横方向に切り換えて、接線ハンドルを引き込み、鼻に穴をあける

③-1


③-2

縦方向、及び横方向の線形状を編集し、小鼻の形を整える

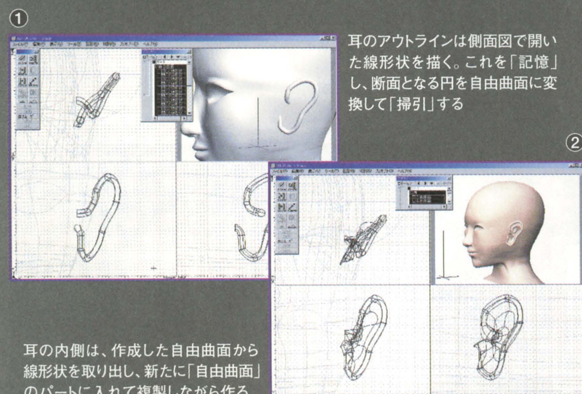
Shade R4

02 Shade R4（中級編）

●耳のモデリング

耳は複雑な形状をしていますが、かなり個人差があるものです。詳細なモデリングを行わなくてもそれらしい感じで見えればOKです。今回は髪の毛で隠れてしまうため簡略化してモデリングします。外側の部分のアウトラインを側面図で描き、円を掃引して掃引体を作成、これを自由曲面に変換します。これで耳たぶまでモデリングし、内側の部分は作成した自由曲面から線形状を取り出し、複製しながら凹凸をつけます。各アンカーポイントを編集し、形状を調整した後、傾きなどを調整し、頭部に配置します。



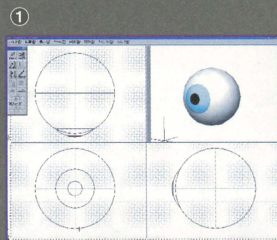


①耳のアウトラインは側面図で開いた線形状を描く。これを「記憶」し、断面となる円を自由曲面に変換して「掃引」する

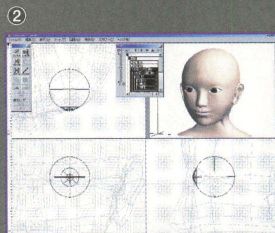
②耳の内側は、作成した自由曲面から線形状を取り出し、新たに「自由曲面」のパートに入れて複製しながら作る

●目のモデリング

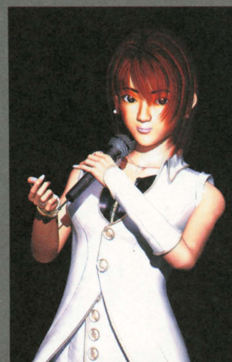
眼球は、「眼球」、「角膜」、「瞳孔」の3つで構成します。ベースは球から作りますが、ラップマッピングを行うため、自由曲面に変換しておくのがポイントです。「角膜」は眼球を「COPY：均等拡大縮小」で複製し、眼球から少し突き出るように配置します。角膜には眼球内の部分は必要ないので、線形状を追加し、不要な部分を削除します。瞳孔は角膜を複製し、サイズを合わせて、わずかに角膜より突き出るように配置します。これで瞳にハイライトが入り生き生きとした瞳になります。あとは、目の中心部に「回転ジョイント」を配置して、上下、左右に回転できるように、ブラウザ上でその中に眼球をドラッグします。



①「眼球」は球を描き、自由曲面に変換する。ラップマッピングの始点の関係上、できた自由曲面を側面図で90度前面へ回転させる。角膜、瞳孔を少しずつ突き出し、ハイライトが入るようにする（図はわかりやすいように角膜を青色表示してある）



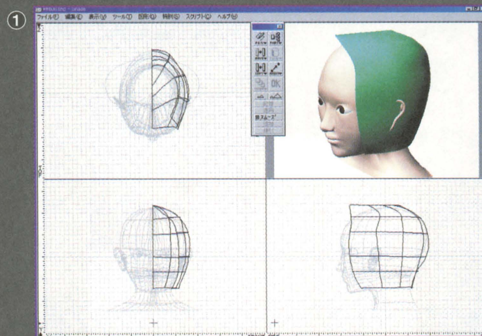
②「PART：回転ジョイント」でジョイントを作り、ブラウザ上でその中に眼球をドラッグする



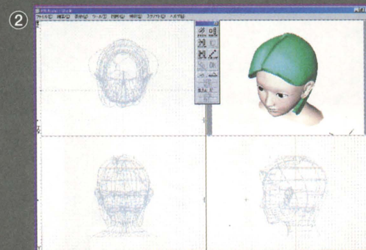
●髪の毛のモデリング

髪の毛は3DCGの苦手な分野です。Shadeの場合、髪の毛は、自由曲面を使ってマッピングによる表現を行うことが多いです。自由曲面にラップマッピングを行えば、髪の毛の流れを表現することができます。髪型は自分のイメージでアレンジしてかまいませんが、耳を隠すようなセミロングが実は一番つくりやすいものです。ロングでは、体の部分と干渉するので調整が必要ですし、ショートの場合は、生え際などの処理が必要になります。髪の毛のパーツは後頭部のベース形状と、前髪から頭の後ろ全体に配置する房状の形状の2つを重ねて配置します。

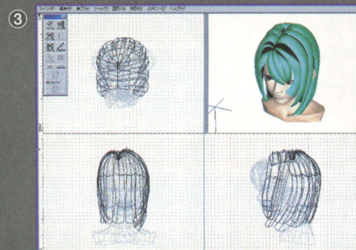
後頭部の形状は、ちょうどヘルメットのような形状になります。これに房状の前髪パーツを重ねていきますが、前髪だけでなく、後頭部にもさらに重ねることである程度ボリューム感を補うことができます。髪の毛の形状を重ねる場合には、バックの髪の分け目からの流れ、各前髪の重なり具合、耳や頭、顔との干渉などに気をつけて配置しましょう。また、形状を少し長めに作成しておくこともポイントです。これは透明度マップで、先の部分が切り取られるからです。



①髪は、後頭部側の髪を左右2通り作成し、前髪は別パーツで組み合わせる。後頭部の髪は、正面図で開いた線形状を描き、「COPY：回転」、「COPY：直線移動」で複製し、頭を覆うような自由曲面を作る



②アンカーポイントを整形し分け目を少し右側にずらす。右側は、ミラーコピーで中心を分け目の部分に設定するが、単にコピーした状態では横方向に大きいので、「MOVE：拡大縮小」を適用し、幅をつめる



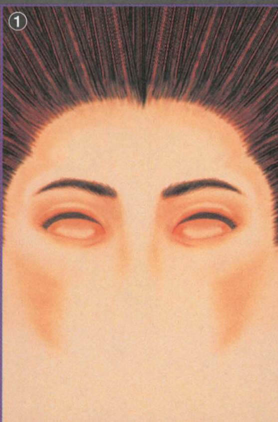
③前髪は房状の基本パーツを「拡大縮小」や「直線移動」、「回転」などで表情を出しながら配置する。バックの髪の分け目からの流れ、各前髪の重なり具合、耳や頭、顔との干渉などに気をつけて配置しよう



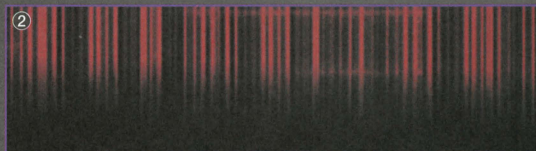
●表面材質の設定

顔のテクスチャーは、Z方向からの投影マッピングを行いますが、Shadeでは位置決めが難しいといわれます。その場合はまず正面図で顔が入るように「PEN：長方形」で四角の形状を描き、この状態で画面をキャプチャーし、z軸からの投影の際に始点として長方形の左下をクリックしてマッピングの原点として適用すればぴったりと貼れます。テクスチャーを描くときは、レイヤーの透明度を70％程度にして下絵を確認しながら正確なアイラインをとるのがポイントです。

眼球の瞳の部分でも特に「虹彩」の模様は人物の制作の中では重要な部分です。虹彩の模様は周りにしたがって黒くなるよう下の部分に黒のグラデーションを重ねておきます。瞳孔の部分は別形状で色を付けるので中心部を黒くする必要はありません。髪の毛のテクスチャーは細い髪の毛を表現するために、透明度マッピングを使って、部分的に透明の表面材質を設定します。透明度マッピングでは、色の濃さによって、透明度をコントロールするマッピング手法で、毛先にいくほど色を薄くすれば、毛先は透明に抜けて見えます。透明度用の画像は毛の流れの縦の縞を線で描きます。髪の毛の表面設定は、「テクスチャー1：ピクチャー」で髪のテクスチャーを、「テクスチャー2：透明度」で透明度用のテクスチャーをラップマッピングします。「透明度：1.00」に設定し、「基本色：黒」の設定を行います。さらに「テクスチャー3：バンプ」を設定し、これでレンダリングすれば頭部は完成です。



顔のテクスチャーは下絵を確認しながら正確なアイラインをとる。アイシャドウの部分、頬の部分等に色をつけ、眉や睫毛を少し濃く描き仕上げ、PICT形式で保存する



虹彩の模様はPhotoshopで描くが、周りにしたがって黒くなるよう下の部分に黒のグラデーションを重ねておく。瞳孔の部分は別形状で色を付けるので中心部を黒くする必要はない



髪の毛のテクスチャーはPhotoshopで描く。まず、透明度マッピング用にグレースケールで「ぼかし：移動」で縦方向の毛先の表現を行う。髪の根元の部分は黒にすると下が透けるのを防げる



髪の毛の色を描いた画像に透明度用の画像を重ね、オーバーレイで合成すれば毛先を同様な状態にすることができる



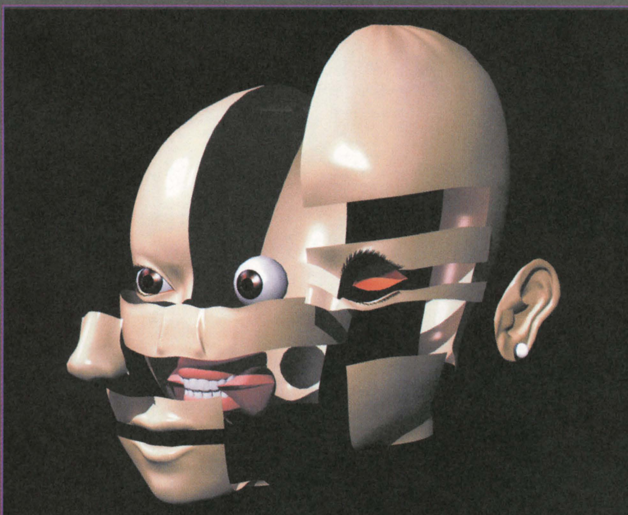
髪の毛のバンプ用の画像は細かい縦線を用意する



髪の毛の表面設定は、「テクスチャー1：ピクチャー」で髪のテクスチャーを、「テクスチャー2：透明度」と「テクスチャー3：バンプ」をラップマッピングする。「透明度：1.00」に設定し、「基本色：黒」の設定を行う

●頭部モデリングのポイント

人間の頭など、複雑なモデリングを行う場合、初期状態での形状の整理は非常に重要です。スプラインでのモデリングはベジェ曲線で面を定義するため、線形状が密な部分では「しわ」ができやすくなります。しわがたくさんできてしまった場合等は、新たに形状を作り直した方が早い場合も多いので、途中段階はいくつかセーブしておくのがいいでしょう。また、キャラクターに表情をつけるためには目やまぶた、口元などを動かすことが必要です。Shadeでは「変形ジョイント」を使って、モーフィングにより制御しますが、このような分割設定は慣れてから行う方がいいでしょう。美少女キャラクターの魅力は、ほぼ顔と髪の毛で決まってしまうので、自分のイメージが表現できるまで、とことんいじるしかありません。次回はスキップジョイントを使ったボディモデリングを紹介します。お楽しみに。



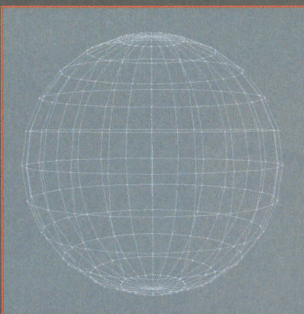
アニメーションのために頭部を分割したモデリング。口の中で舌なども作る必要がある

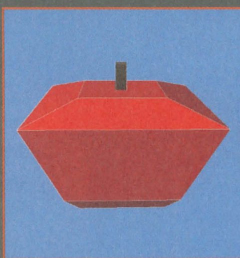
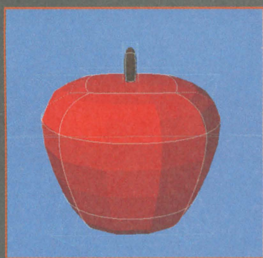
Shade R4

03 LightWave 3D Ver.6

●ポリゴンベース

LightWave 3Dはポリゴンベースの3Dソフトです。ポリゴンベースは形状を直感的に理解しやすいのが魅力ですが、曲線を表現しにくいという問題がありました。しかしLightWave 3Dでは「サブパッチ」という機能を使うことによって、ポリゴンでできた角々したオブジェクトをなだらかな曲面体にしてしまうことが可能です。逆にポリゴン形状にも簡単に戻せ、サブパッチ形状のままレイアウトに読み込みレンダリングすることも可能です。

①

ポリゴン形状

②-1

②-2

サブパッチ形状（Tabキーを押して変換する）

●モデラーの機能

LightWave 3Dのモデリング機能は非常に自由度が高いです。扱える形状はポリゴンの他にパーティクル（1ポイントポリゴン）、スプライン（曲線）、ライン（2ポイントポリゴン）、サブパッチがあり、目的に合わせて選択できます。また、モデラーの画面構成や表示タイプはカスタマイズすることができ、全てのビューでテクスチャ表示することも可能です。①

モデラーのツールはタブによって大きく6つに分類されています。移動や回転、押し出しといった基本的なものはもちろん、ブーリアン演算などの3Dオブジェクト編集に必要なものが一通り揃っています。またVersion6.0では「ベベル」や「押し出し」、「回転体」などのツール効果をリアルタイムに確認することが可能になり、編集の効率化が図られています。②

LightWave 3Dには3Dソフトに珍しいレイヤー機能が装備されています。複数のオブジェクトファイルをレイヤー情報を保持したまま読み込むことができ、異なるファイル同士でオブジェクトをコピー、ペーストすることも可能です。③

□3つのVMAP機能

さらにモデラーには3つのVMAP機能が用意されています。

・ウェイトマップ

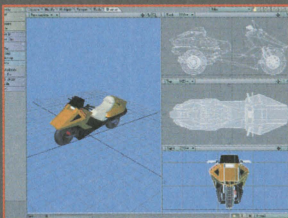
ポリゴンの頂点にウェイト（重さ）を割り当て、各ツールやボーンによるオブジェクトの変化を制御することができます。また、サブパッチ形状のゲージコントロールポイントも制御できます。

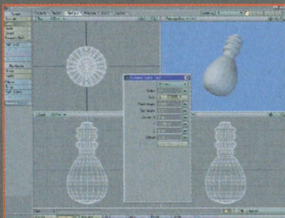
・モーフマップ

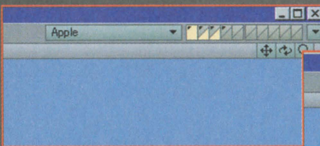
元形状と変化させたいいくつかの形状（モーフターゲット）を関係付け、元形状に加えた変更をモーフターゲットにも反映させることができます。頂点座標の情報をもとに行うので、それぞれのモーフターゲットは頂点（ポイント）の数や順番が同じであることが前提となります。

・UVマップ

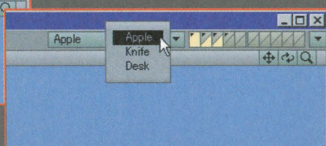
サーフェイスと呼ばれるオブジェクトの表面設定の中で、ポリゴンの頂点情報を使ってテクスチャを貼り付ける方法です。オブジェクトが変形するアニメーション上でもテクスチャをその形状に合わせて変形させることができます。

①

表示タイプや画面構成を設定できる

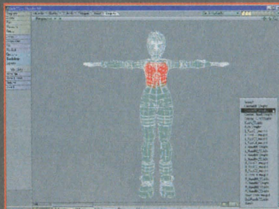
②

数値入力パネルに入力するとツール効果がリアルタイムに反映される

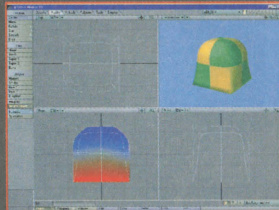
③-1


レイヤーボタン

③-2


複数のファイルを読み込むことができる

④

ウェイトマップを各ボーンごとに設定する

⑤

サブパッチ形状を制御することもできる

⑥

元形状

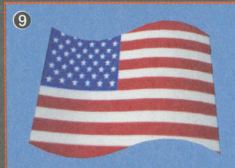
⑦

モーフターゲット

⑧-1

⑧-2

元形状に変形を加えると、モーフターゲットにも反映される

⑨

Planarマップでは一方向からまっすぐ貼られる

⑩

UVマップでは形状に合わせて貼ることができる



LightWave 3DはTVやゲームのプロのCG制作からアマチュアまで幅広い指示を受けている3Dグラフィックソフトです。オブジェクトを作成する「モデラー」と、そのオブジェクトを配置してアニメーション、レンダリングする「レイアウト」という2つの顔(機能)をあわせ持っています。Version6.0では「HUB」が導入され1つのオブジェクトをモデラーとレイアウトで簡単に共有することができるようになりました。HUBはバックグラウンドで起動しながら、LightWave 3Dが持つ2つの機能の掛け橋を担っているのです。

●レイアウトの機能

Version6.0になりレイアウトのインターフェイスは大きく変化しました。モデラー同様、機能切り替えの為のタブが導入され、画面構成や表示タイプをカスタマイズすることもできます。①

アニメーションの設定はレイアウトで行います。アニメーションはフレームと呼ばれるコマの連続で構成されますが、アイテムの変化の節目となっているフレームを「キーフレーム」といいます。LightWave 3Dのキーフレームはチャンネル単位で設定することも可能です。「シーン編集(Scene Editor)」パネルや「グラフ編集(Graph Editor)」パネルにより、視覚的にキーフレームを確認・編集することができます。②

オブジェクトの内部にボーンを仕込むと、その動きに合わせてオブジェクトを変形させることができます。オブジェクトの各頂点は最も近いボーンの影響を受けます。(Version 6ではモデラー上でボーンの代わりとなるスケルゴンを仕込むことができます)③

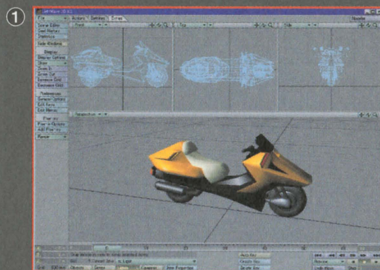
サーフェイスの設定はモデラーでも行えます。しかしライティング次第でサーフェイスの印象は大きく変化しますし、レンダリングしないと効果が表れないサーフェイスもあるのでレイアウトで確認することが必要です。また、「VIPER」を使えばサーフェイス設定をレンダリング結果に近い画像で簡単に確認でき、VIPERウインドウ上のオブジェクトをクリックしてサーフェイスを再設定することも可能です。④

LightWave 3Dにはさまざまな種類のライトがあり、色を付けることもできます。1つのシーンに複数のライトを設置することが可能です。ライトの光がカメラから見て逆光となった時にレンズに反射する光を表現する「レンズフレア」や、光に筋を入れて体積を持たせる「ヴォリューメトリクス」なども設定できます。⑤

カメラでは画像サイズを決めたり、「被写界深度」などの細かい設定を行うことができます。カメラビューを使えば現実のカメラと似た感覚でカメラを移動させたりズームしながらアングルを決められます。また、実際のカメラレンズのように、広角や望遠レンズにすることも可能です。⑥⑦

Version6.0になりレンダリングエンジンは大きく変更されました。明るい部分の表現力が増し、ラジオシティ法やコースティクスレンダリングも加わり、よりリアルなレンダリングを行うことができるようになっています。⑧

①

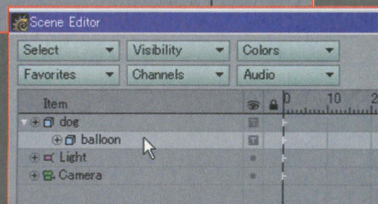


モデラーと同様に表示タイプや画面構成を設定できる

②-1

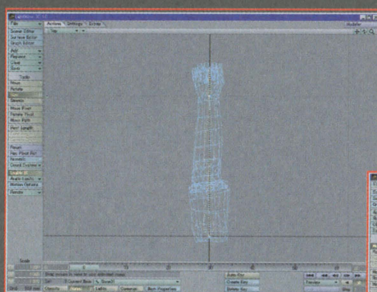


②-2



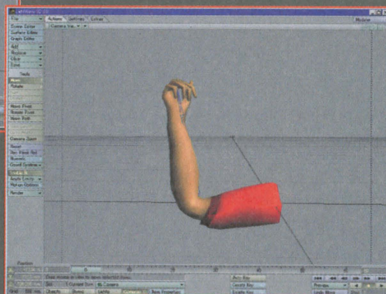
「シーン編集(Scene Editor)」では名称をドラッグして親子関係を設定できる

③-1



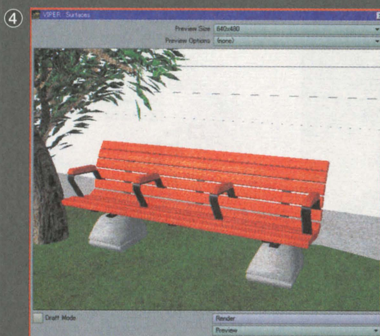
ボーンを設定したオブジェクト

③-2



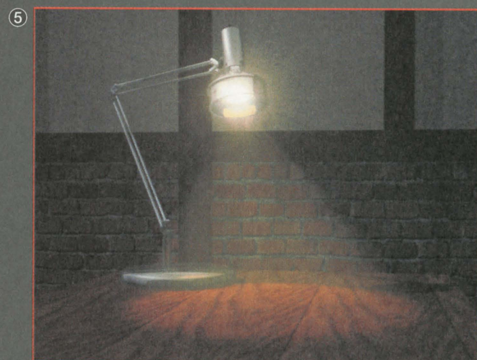
ボーンの動きに合わせてオブジェクトも変形する

④



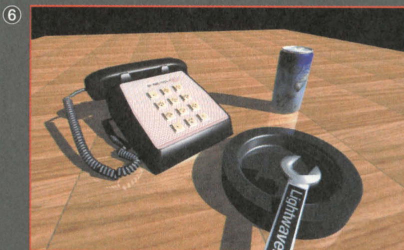
VIPERウインドウ

⑤



レンズフレアとヴォリューメトリクスを設定したライト

⑥



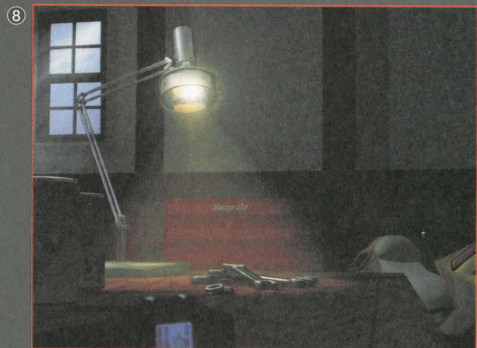
広角レンズではパースが強調される

⑦



望遠レンズではパースが弱まり、奥行き感が少なくなる

⑧



レンダリングエンジンは大きく変更された

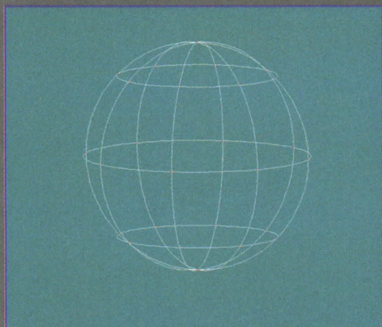
LightWave 3D Ver.6

04 ANIMATION MASTER Ver.8

(Shadeの形状をアニメーションマスター(.seg)にエクスポートすることができます。今回はShade初級講座でも登場した「MATSUOKA」のデータコレクションを使用しています。)

●スプラインベース

アニメーションマスターはShadeと同じスプラインベースの3Dソフトです。スプラインベースは曲線を生かしたやわらかなオブジェクトの制作に向いています。ポリゴンベースに比べ複雑な形状を編集しやすいのも利点です。スプライン上の頂点を「コントロールポイント」と呼び、スプラインの曲がり具合などをコントロールします。また、その頂点で構成される面を「パッチ」と呼びます。


スプライン形状

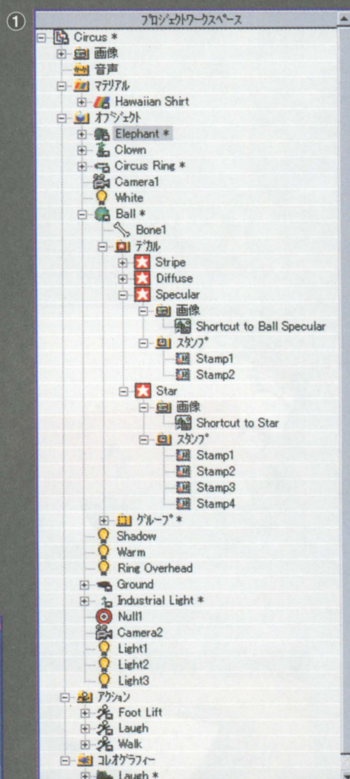
●インターフェイス

さまざまな機能をどんどん追加しているにもかかわらず、インターフェイスは非常に使いやすいものになっています。

作成しているプロジェクトの一覧は「プロジェクトワークスペース」で表示させて管理することができます。名称をクリックするとその詳細情報が「プロパティパネル」に表示され、設定の数値を変更することもできます。①

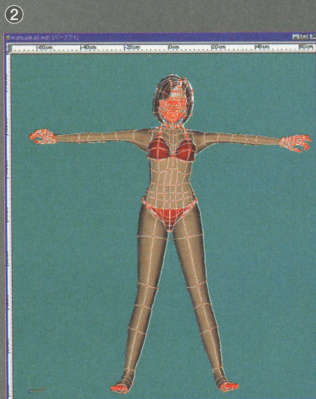
「モデル」ウィンドウでオブジェクトを作成します。作成したオブジェクトやカメラ、ライトを「コレオグラフィ」ウィンドウに配置し、動きを与えたりします。動きの中でも複数のシーンで使えるようなものは「アクション」ウィンドウで作成して個別に保存すると効率的です。色や質感は「マテリアル」ウィンドウを使って、リアルタイムに確認しながら設定することができます。

①

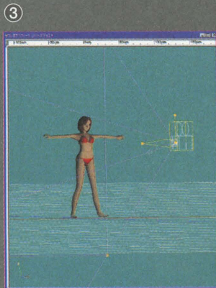


ツリー構造で情報が表示される

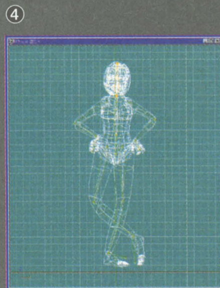
②


モデリングする

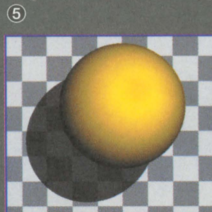
③


オブジェクトを配置する

④


アクションを作成する

⑤


色や質感を設定する

●アニメーションの設定

アニメーションマスターには「スケルタルアクション」と「マッスルアクション」という2種類のアクション設定があります。

スケルタルアクションとはボーンによってオブジェクトをコントロールする方法です。ボーンはキャラクターアニメーションには欠かせませんが、アニメーションマスターでは他の3Dソフトと比べてとても簡単に設定を行えます。ボーンを配置したら、影響を及ぼしたいコントロールポイントをグループ化してあげればよいのです。グループ化されたコントロールポイントはそのボーンと同じ色になるのでボーンの影響範囲が一目瞭然です。①②

また複数のボーンの端と端を接続して親子関係を設定すれば、「インバースキネマティクス(IK)」機能を使用することができます。インバースキネマティクスとは子ボーンにゴール(目標地点)を設定して、親ボーンの位置を計算して移動させることです。③

マッスルアクションとはボーンを使わないで、オブジェクトのコントロールポイントを直接動かし、形状を変化させる方法です。ボーンではなかなか自由に変形できない顔の表情などに使用します。ただ、スケルタルアクションに比べメモリの消費が大きく、レンダリング時間も長くなる傾向にあります。④

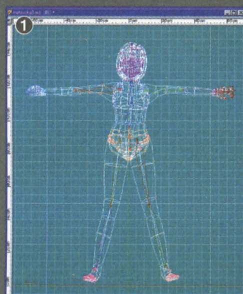
オブジェクトには「コンストレインツ」と呼ばれる制約を持たせることができます。これはボーンを動かす際にもよく使われる機能です。例えば、ターゲットとなるオブジェクト(ボーン)に移動や回転を加えると、設定されたオブジェクト(ボーン)にも同じように移動や回転が適用されます。⑤

また、オブジェクト(ボーン)をコレオグラフィ上のパスに沿って移動させることもできます。モデル上のスプラインもパスとして指定でき、移動速度や進行方向も自由に設定することが可能です。⑥

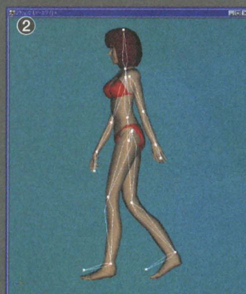
AN



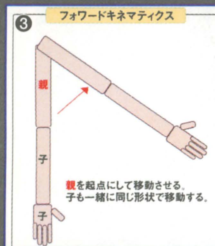
アニメーションマスターは名前の通り、アニメーションを得意とする3Dグラフィックソフトです。人体のようなやわらかなものの表現に定評があり、他の3Dソフトでもおなじみのパーティクルやボリューメトリックのような特殊効果、インバースキネマティクス(IK)のような高機能を積極的に取り入れています。またアニメーションマスターの魅力はその価格にもあります。静止画から高度で柔軟なアニメーションまで作成でき、49,800円という低価格を実現しています。



ボーンとその影響を受けるコントロールポイントが同じ色になる



ボーンによってさまざまなポーズが簡単につくれる

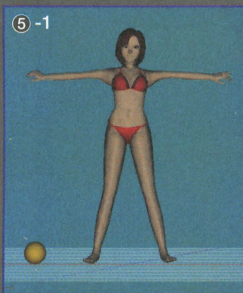


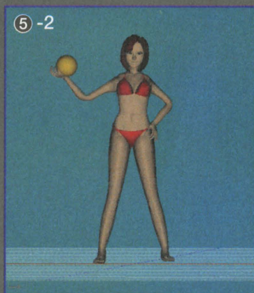


フォワードキネマティクスとインバースキネマティクスの違い

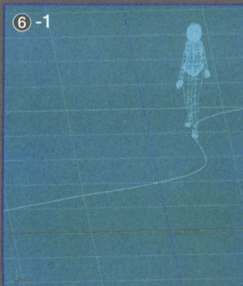


マッスルアクションで顔の表情に変化を持たせる





ボールと右手のボーンをコンストレインツ





パスに沿って移動する

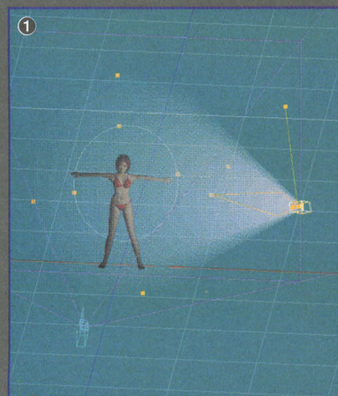
●レンダリングの設定

アニメーションマスターには電球のように全方向を照らす「バルブ」、スポットライトのように一定方向を照らす「クレイグ」、太陽のように一定方向からシーン全体を照らす「サン」という3種類のライトが用意されています。「ボリューメトリック」や「レンズフレアー」も設定できます。①

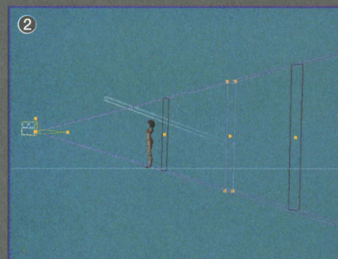
カメラは何台でも配置することができ、個別に設定を変更することができます。実際のカメラのように画角や被写界深度、露光を設定します。背景の色もカメラで設定します。

また、「フォグ」機能を使えば、霧状の効果をレンダリング結果に与えられます。朝もやのようなシーンをつくったり、近くにあるオブジェクトには影響を与えないで遠くにあるオブジェクトをぼかしたい時などに有効な機能です。また、時間の経過によって霧が濃くなったり薄くなったりするアニメーションを作成することもできます。②

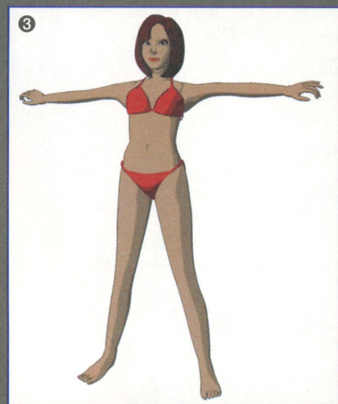
レンダリング画像の設定ではオブジェクトの輪郭線を表示させたり、境界線の色や太さ、柔らかさを自由に変更することが可能です。「トゥーンシェーディング」と呼ばれるこの機能によって、セルアニメのような画像を簡単に表現することができます。③



ボリュームメトリックやレンズフレアーも設定できる



フォグスタートとフォグエンドを設定する



セルフアニメのような画像

今回使用したアニメーションマスターはVer.8ですが、9月頃にVer.8.5にリビジョンアップされる予定です。既存・新規ユーザーには以下のようにサポートしてくれるそうです。
・既存のVer.8ユーザーにはHP(http://www.artware.co.jp)にて最新インストーラー及び差分マニュアルを無償でダウンロード配布。(9月より配布開始予定)
・Ver.8.5インストールCD-ROMと製本した差分マニュアルをセットにして実費程度(3,000〜5,000円程度)で販売予定。(弊社からの直販のみ。対象はVer.8ユーザーのみ。)
・8月以降の新規購入ユーザーには、ユーザー登録完了後にVer.8.5インストールCD-ROMと製本した差分マニュアル、オリジナルデータ集CD-ROMを無料でプレゼント。
・Ver.8.5へのリビジョンアップを記念して店頭パッケージにオリジナルデータ集を同梱。(数量限定)
・Ver.8.5のリリースに合わせて、学生用スクールパッケージを一般店頭にて販売開始。(価格未定。おそらくは30,000円弱程度)

IMATION MASTER Ver.8

GRANDPRIX!

Hitomi

Creator/西野道人

PROFILE

Born in:1980 July 14th, aged20
Propotion:163cm /B?/W?/H?
ユニデジクリエイターズコンテストを皮切りに、9月末に放映予定のフジテレビ「超VIP」ダンシングクイーンにも登場予定!11月にはビデオも発売予定。今後の活躍に請うご期待!

第1回 ユニデジクリエイターズコンテスト 結果発表

準グランプリ



Sai creator/中戸川収

優秀賞



Yu-Ki creator/堀尾晋平

優秀賞



美亜 creator/人美貴一

特別賞

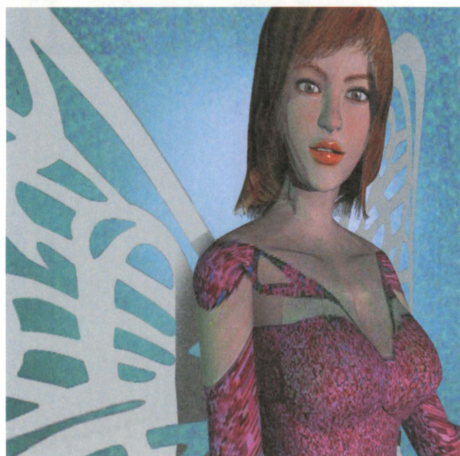


土岐遙 creator/岩崎威

6月から全国規模でスタートした、第1回ユニデジクリエイターズコンテストが7月23日の東京キャラクターショー会場での表彰式をもって無事終了した。短い制作期間であったにも関わらず、100作品以上が集まりCGクリエイター達の層の厚さ、盛り上がりを改めて認識させられた形となった。今回の入選作品のポイントは、可愛さに加えて技術力。造形に関しては、基本が出来ているのとそうでないのは歴然の差があり、どの角度からみてもきちんとそのキャラクターである事がわかるという、基本的な造形が出来ていることがボーダラインとなった。

さて記念すべき第1回大会のグランプリ作品は、西野道人氏の『Hitomi（ヒトミ）』に決定した。受賞の決め手は、技術的な高さとキャラクターの可愛さ。既に彼女は本誌グラビアの他、笹原組の協力のもとフジテレビ「超VIP」ダンシングクイーンへの出場が決定している。9月末には彼女の華麗なダンスが披露されることになる。さらに11月にはビデオも発売予定。着々とメジャーデビューへの道を歩き始めたといってもいいだろう。

特別賞



Favor-Costume creator/高山洋

特別賞



少女 creator/Ken1

第2回 ユニデジ クリエイターズコンテスト開催決定

第1回コンテストの成功に気を良くしたユニデジコンテストスタッフが、はやくも第2回コンテストの開催を決定した。次回はもう少し長めの制作期間（2カ月）で、11月末締め切り、発表は年末というスケジュールを予定している。

今回同様プロ、アマ問わず、広く作品を募集。もちろん今回応募したクリエイターもエントリーできる。入賞者も新キャラクターであればエントリー可能だそうだ。今回グランプリに輝いた「Hitomi（ヒトミ）」のその後を見れば明らかなように、このコンテストからメジャーデビューへの道が開ける可能性は大きい。プロの3DCGクリエイターを目指すなら応募しないわけにはいかないだろう。

※コンテストに関する情報は、インターネット＆アイドルマガジン「iCupid」のユニデジ広告ページか、ユニデジホームページ：http://www.unidigi.co.jpのコンテスト告知ページにて公開されています。

i-mode「DIGITAL BEAUTY」待受け画面サービスCGアイドルラインナップ

あのPS2ソフト「Primal Image」の人気キャラクター「Non」と「Anna」がついに「Digital Beauty」待受け画面サービスに登場。ゲームをプレイしてみて彼女たちが自分の携帯待受け画面になればいいなあ、と思っていた人も多いはず。そんな皆様のご要望にお応えして、彼女達に出演を了承していただきました！ これから彼女たちがどんな表情を見せてくれるか楽しみです。

9月20日（水）より画像配信予定!!

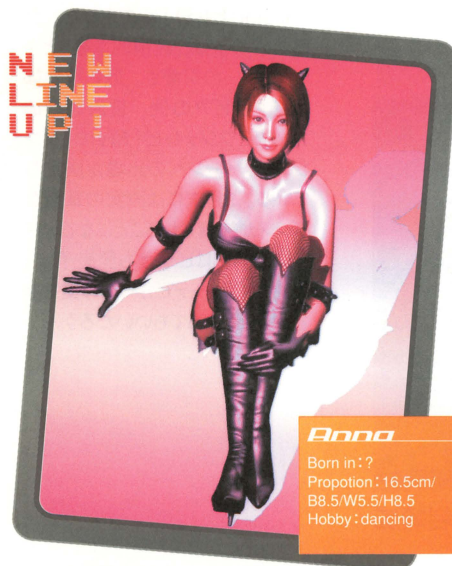
i-mode画像コンテンツ「デジタルビューティ」
■デジタルビューティチャンネル　月額：200円
■問い合わせ先：Unique Digital Co.,Ltd（tel:03-5251-5931）
「デジタルビューティ」チャンネル加入方法
i-MENU メニューリスト→エンターテイメント→ビジュアル→待受画面コレクション→デジタルビューティ

NEW LINE UP!



Non
Born in：?
Propotion：165cm/B86/W58/H88
Hobby：shopping

NEW LINE UP!



Anna
Born in：?
Propotion：16.5cm/B8.5/W5.5/H8.5
Hobby：dancing

NEW LINE UP!



Yukawa Mio
Born in：20XX December 21th,aged22
Propotion:164㎝/B85/W56/H85
Native Place：Nigata
※ユカワミオは文芸春秋の雑誌「Title」用に制作されました。

NEW LINE UP!



Johno Atsumi
Born in：October 3th
Propotion：164㎝/B?/W?/H?
Blood Type：O+
Native Place：Nakano-ku Tokyo

NEW LINE UP!



Sudo Tomoko
Born in：?
Propotion：167㎝/B?/W?/H?
Weight：52kg
Native Place：Tokyo



Ai



Matsuoka



Chiasa



Fei-Fei



川村舞



Jun E Links



Kirin



霧島沙由香



Mayu



Yumi



Ryoko

DIGITAL BEAUTY PRODUCTS & GOODS

情報満載のデジカード発売開始！

IT事業開発の（株）エス・エー・エス　ジャパンとユニークデジタルのジョイントにより「デジタルビューティデジカード」が東京キャラクターショーを皮切りにリリースされることとなった。カードサイズながら30MBの容量に、フォトギャラリー、ムービー、ミニゲーム等充実の内容。トレーディングカードとしても貴重な逸品です。今後はWebの他に秋葉原等街頭でも販売する予定。請う御期待!!









DigiCard

飛飛オリジナルグッズ販売開始

ユニークデジタルでは「飛飛」オリジナルグッズの販売も開始した。どれも一般のお店では販売していない、貴重な品ばかり。今すぐ下記サイトへアクセスして飛飛グッズをゲットせよ!!

http://www.unidigi.co.jp
http://www.d-koen.com/shop



PRESENT
詳しくはプレゼントページで

NEWS & COLUMN

TOKYO CARACTER SHOW

7/22、23日に開催された東京キャラクターショーに、ユニークデジタルも出展しました。50,629人と昨年を1万人上回る来場者のなか、ユニデジブースも盛況の内にショーを終える事ができました。まだまだ、2次元と3次元の世界ではファン層が異なる印象を受けましたが、立ち寄られたお客様には「かっこいいね」「3DCGもここまできたんだ」等の好評を得ることができ、ユニデジの目標の1つである「3DCG業界の発展と普及」に一役買えたのではと自負しています。また来年も機会があれば出展して、3DCGを盛り上げていきたいですね。





VJ EVENTS

テレビ朝日深夜の3DCG情報番組「D'sガレージ21」主催のVJイベント第一弾が7/20東京渋谷のクラブWOMB（ウーム）にて開催され、ユニデジもブースを出展。イベントは平日にも関わらず1000人以上のお客様が来場され、かなりの盛り上がりを見せました。VJ7チーム、DJ3チームによるコラボレーションで、どのチームも白熱したプレイを見せ、会場は入りきれない程のお客様の熱気で溢れました。VJイベントは、今後全国4都市をツアーでまわる予定。このイベントから「VJ」という文化が、さらに盛り上がるとうれしいですね。今後の活動も目が離せません。詳しくは下記ホームページで情報をチェック！

http://music1.tv-asahi.co.jp/dsgarage21/hypernation





STAR BOWS

2000年末開局予定のBS放送で放映されるTBSのアニメーション「STARぼうず」のオープニングとエンディングでナビゲーターをつとめる3DCGキャラクター「ミオウ」をユニークデジタルがプロデュースすることになりました。詳しい情報は、次号のCG-iCupid誌面にて発表予定です。お楽しみに！



名前は加納美桜（カノウミオウ）、身長172cm。スリーサイズはB91/W60/H94とモデル並みのスーパーボディ。「スターぼうず」のナビゲーターを始め、今後ユニデジプロデュースのもと、様々なシーンでの活躍が期待される大型新人です

CARNIVAL 2000

ユニークデジタルが9/17（日）に開催される3DCGの祭典「カーニバル2000」に出展することになりました。この号が発売される頃には既にイベントは終わっていますが、3DCG業界では超有名なクリエイターたちが一堂に会するは一大イベント、ユニデジもはずすわけにはいきません。イベントは招待作家をメインにデジタル画像を駆使した刺激的で多彩な、最先端のデジタルアートを展開。イベントの報告は次号で紹介しますのでお楽しみに。詳細は下記ホームページをチェック！

http://music1.tv-asahi.co.jp/dsgarage21/hypernation





CG iCupid
3DCG idol & creators magazine
シージー アイキューピッド iCupid
Oct.2000 Vol.02

■プロバイダ入会&接続ソフト

Win Mac

インターキュー
interQ GO!GO!
2時間無料体験つき1分で接続ソフト

ダイヤルQ2を使った完全従量制プロバイダ、interQ ORIGINALを2時間まで無料で体験できる。interQ ORIGINALは入会金や初期費用などが一切不要で、利用しただけ課金される非会員制プロバイダ。利用料金は1分20円または1回300円。電話料金と一緒に請求されるので、面倒な手続きは一切なし。

●問い合わせ先:TEL0120-89-7300 ●URL:http://original.interq.or.jp/ ●収録フォルダ:interQ120minfree(Windows)/interQ 2時間無料(Mac) ●起動ファイル:Setup.exe(Windows)/interQ GO! GO!インストール(Mac) ●ドキュメントファイルが、同じフォルダのReadme.txt にありますので、必ずお読みください(Mac)。

Win Mac

インターキュー
interQ MEMBERS
150時間無料つき3分で入会ソフト

interQ MEMBERSへの入会・接続ソフト。簡単な設定だけで、その場でIDとパスワードが発行される。150時間まで無料で利用できる権利つき。料金プランは、完全従量制(10円/分)、固定+従量制(950円/月、4時間まで)、固定+従量制(2000円/月、15時間まで)、月固定制(3800円)、年固定制(3万円)の5プランから自分に合ったものを選べる。支払いは、コンビニや郵便局、銀行からの振り込みもOK。

●問い合わせ先:TEL0120-89-7300 ●URL:http://members.interq.or.jp/ ●収録フォルダ:interQ_M(Windows)/interQ MEMBERS(Mac) ●起動ファイル:Setup.exe(Windows)/interQ MEMBERSインストール(Mac) ●ドキュメントファイルが、同じフォルダの「お読みください」にありますので、必ずお読みください(Mac)。

Win Mac

日本テレコム
ODNスターターキット

日本テレコムが運営する初期費用無料、月額1950円の低料金で使い放題のプロバイダ、ODNへの入会ソフト。全国175カ所のアクセスポイントが利用できる。ショッピングやゲーム、天気予報などの楽しく便利なコンテンツも満載。CD-ROMからはサインアップできないが、5時から20時まで限定利用のデイプラン1300円や携帯電話からのモバイルプラン980円もある。

●問い合わせ先:TEL0088-85 ●URL:http://www.odn.ne.jp/ ●収録フォルダ:Odn(Windows)/ODN(Mac) ●起動ファイル:Signup.exe(Windows)/ODNオンラインサインアップ(Mac) ●ドキュメントファイルが、同じフォルダの「お読みください」および「注意」にありますので、必ずお読みください(Mac)。

■DIGEST MOVIE

ユニデジプロモーションビデオ
テライユキ シークレットライブ
DINO CRISIS 2
BIOHAZARD CODE:Veronica
バーチャルスター2000「地獄のダンスクイーン」
CANON BALL
Angela Walk
ノエル
アノン戦隊レンジャー5
Olivia Debut

■DIGITAL GRAVURE

Desktop Picture Gallery
ユカワミオ
Jun E Links
Angela
川村舞
kafka

Unidigi Creators Contest Special Selection
(ユニデジクリエイターズコンテスト作品)
ヒトミ(グランプリ)
sai(準グランプリ)
Yu-Ki(優秀賞)
美亜(優秀賞)
土岐遥
FAVOR COSTUME
少女

■SCREEN SAVER

飛飛
川村舞
Jun E Links
ヒトミ
Kirin

■Shade Pro R4.0体験版

■MATSUOKA形状データ集

■ブラウザ

Microsoft Internet Explorer 5.5 日本語版(Win)

マイクロソフト

Internet Explorer5.5は迅速な操作で作業時間を一気に短縮。
IntellSense(TM)機能から、向上した検索機能、履歴、お気に入り機能まで、
Internet Explorerはシンプルで使いやすくなった操作感が魅力だ。
新しい機能として印刷プレビューがあり、これによりWebユーザーはより管理がしやすくなった。DHTMLやCSSのサポートも一層強化されたぞ。

●URL:http://www.microsoft.com/japan/support/ie/iewin32/

Microsoft Internet Explorer 5.0
Macintosh Edition 日本語版
Microsoft Outlook Express 5.02
Macintosh Edition 日本語版

マイクロソフト

Webブラウザ「Internet Explorer」と電子メールソフト「Outlook Express」の最新バージョンを収録。Webページの表示がさらに速くなり、さまざまな操作が自動化されている。また、わかりやすいドラッグアンドドロップインストールを採用し、アプリケーションの自動修復機能もついている。

●URL:http://www.microsoft.com/japan/mac/

■操作手順

―Windowsの場合

1:このCD-ROMは、ドライブにセットすると自動的に起動するオートラン方式になっています。まず、ドライブに正しくCD-ROMをセットし、万一起動しないときは、マイコンピュータかエクスプローラを使ってCD-ROMドライブに移動してください。

2:自動起動しない場合は、index.htmlをダブルクリックしてください。

3:このCD-ROMは、「Internet Explorer 5」以上に対応しています。お使いのパソコンにInternet Explorer 5以上がインストールされていない場合は、「msie501」フォルダの中にInternet Explorer 5.5が入っていますので、インストールしてください。旧バージョンのInternet ExplorerやNetscape Navigatorなど、ほかのブラウザでは正確に表示されないことがあります。

4:ムービーはInternet Explorer 5.5に付属している「Windows Media Player」と「QuickTime4」に対応しています。ムービーを右クリックするとメニューが表れます。フルスクリーンで楽しむこともできます。

―Macintoshの場合

1:このCD-ROMは、「Internet Explorer 4.5(以上)」に対応しています。お使いのパソコンにInternet Explorer 4.5(以上)がインストールされていない場合は、「Microsoft Internet Products」フォルダの中にInternet Explorer 5.0が入っていますので、インストールしてください。Netscape Navigatorなどほかのブラウザでは正確に表示されない場合があります。

2:このCD-ROMには、HTML形式の専用インストーラ「index.htm」が付いています。最初にindex.htmをInternet Explorer 4.5(以上)で起動して、目的のソフトをお探しください。

3:index.htmを起動させると、メインメニューが表れます。目的のソフトが入っているところにカーソルを合わせて、クリックしてください。

4:ムービーの再生には、QuickTime3.0以上が適切にインストールされている必要があります。QuickTimeは、アップルコンピュータのサイト(http://www.apple.co.jp/quicktime/)からダウンロードすることができます。

使用上の注意

動作環境

■ このCD-ROMが正しく動作するには、Windows98/95またはMacOSの動作環境が必要です。Windows3.1、Windows NT上での動作は保証いたしかねますので、ご了承ください。CPU、メモリ容量、ハードディスクの空き容量などは、ソフトによって異なります。各ソフトに付属しているドキュメント(readme.txtなど)をお読みください。

■ Windowsを使用している場合、CD-ROMは自動起動します。ランチャーが正しく動作するには、Internet Explorerの最新版がお使いのマシンにインストールされている必要があります。このCD-ROMからもインストールできますが、インストールしたくない場合は、それぞれのフォルダを開いてご使用ください。くわしくは、readme.txt をお読みください。

著作権

■ このCD-ROM内の全プログラムおよび全データは、すべて著作権法上の保護を受けています。このCD-ROM内のプログラムおよびムービー、フォトなどのいかなる内容も、許可なくその一部または全部を転用、複製、改変することを禁止します。

免責事項

■ 本誌(CG-Cupid iCupid編集部)、弊社(株式会社ディジット、株式会社ユニークデジタル)ならびに各ソフトの提供会社は、収録のソフトを使用したために直接的または間接的に生じた損害については、一切の責任を負いません。必ず、使用者自身の責任において使用してください。

サポート

■ このCD-ROMに関してご質問がある方は、お名前、ご連絡先を明記のうえ、下記の住所まで書面にてお願いいたします。その際、使用機種名、OS名などをお知らせくださるようお願いいたします。なお、電話でのお問い合わせには対応いたしておりませんのでご了承ください。

破損・不良品の交換

■ 破損等のCD-ROMの不良品は、すぐにお取り替えさせていただきます。下記の住所まで書面にてご連絡ください。

CD-ROMが自動起動しない場合の対処法

■ スタートメニューから「エクスプローラ」を起動し、CD-ROMの中から「index.html」ファイルを探してダブルクリックしてください。

〒100-0011
東京都千代田区内幸町1-3-6 新日比谷ビル西3F
株式会社ディジット 販売部 CG-Cupid「CD-ROM」10月号増刊係

警告

CD-ROM対応プレイヤー以外では、絶対に再生しないでください。大音量によってスピーカーを破損するおそれがあります。また、ヘッドフォンでご使用の場合、耳に障害を被るおそれがあります。

http://original.interq.or.jp
interQ ORIGINAL

私達はインターネットの総合インフラカンパニーです。

今すぐ高速インターネット

2時間無料体験

本誌付属のCD-ROMから「interQGO!GO!」ソフトをインストールすれば 「interQGO!GO!無料体験」アイコンがデスクトップに現れます。詳しくは接続後にホームページ上の「無料&お得コーナー」でご確認下さい。最寄りの無料アクセスポイントまでの通話料は別途かかります。interQGO!GO!インストールに伴う無料キャンペーンのご利用は1台のパソコンにつき1回限りです。アナログのみ対応。

クレジットカード不要 1分でインターネット

本誌付属のCD-ROMを今すぐパソコンへ！完全自動設定でインターネットを楽しめます。



このCD-ROMに入ってます

実施中 プレゼントキャンペーン

ソニー/VAIO PCV-MX2V7
キャノン/IXY DIGITAL

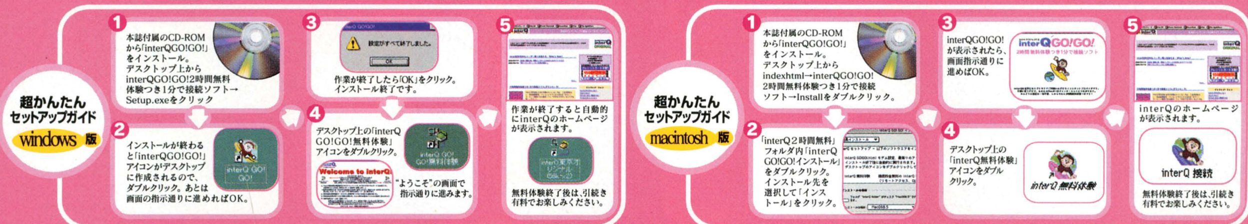
●今なら「interQGO!GO!2時間無料体験つき1分で接続ソフト」をインストールされた方の中から抽選で左記プレゼントが当たります。
●詳しくはインストール後「お気に入り」もしくは「ブックマーク」の中の「インターキュープレゼント第14弾応募」のアドレスにアクセス!!
※マッキントッシュをお使いの方は「interQ2時間無料」フォルダ内の「README.TXT」に記載されているアドレスにアクセスして下さい。

入会不要！お試し下さい。

詳しくはhttp://original.interq.or.jpまで。

- **今すぐ！** 入会手続きなし！完全自動設定！パソコンとモデムがあれば **1分で接続！**
- **安い！** 入会金 **なし**・固定費 **なし**・使った分だけ **後払い** クレジットカード **不要！**
- **保証！** 使いすぎの **心配なし!!** 料金キャップ制・差額返金します！
- **近い！** あなたの近くに必ずあります。通話料が **お得！** 全国最大規模 **113ヵ所** のアクセスポイント。
- **つながる！** 非会員制なのでテレホーダイタイムでも **つながります**。
- **速い！** バックボーン毎月強化！ **超高速** でネットサーフィン！アナログ33.6K～56Kbpsに対応済。
- **安心！** 24時間 **年中無休** の懇切・丁寧テレフォンサポート。**0990-5-08699**（ゴー！ハローキューツー） 提供5
- **無料！** メールアドレス メールアドレススタンプ Mainichi Daily Mail ホームページ50MB 全て **無料** ニュースグループも見れます。
- **決定！** そうです。インターネットするなら インスタントプロバイダ interQ ORIGINAL。今すぐ使えてとっても **簡単・便利** です。

※すべてCD-ROMが完全自動設定しますが万が一、IDパスワードが消えた場合等は右記設定をご利用下さい。DNSの設定 プライマリ210.157.0.1 セカンダリ 210.157.0.2 ユーザーID guest03214 パスワード guest



会員制も大好評 ISDN・公衆電話・携帯電話・PHS・テレホーダイ・外国でインターネットをしたい方は interQ MEMBERSをお勧めします。本誌付属のCD-ROMに「150時間無料つき3分で入会ソフト」が入ってます。
windowsの方 interQMEMBERS150時間無料つき3分で入会ソフト→Setup.exeをクリック。
macintoshの方 indexhtml→interQMEMBERS150時間無料つき3分で入会ソフト→Installをダブルクリック。
詳しくはhttp://members.interq.or.jpまで。

インターキュー株式会社は日本で初めて店頭公開した独立系インターネットベンチャーです。(証券コード：9449)
お問合せ(24時間年中無休) 札幌011-210-0005 仙台022-715-6188 東京03-3770-4444 横浜045-651-9999 名古屋052-683-8999 大阪06-6245-6666 広島082-531-2222 福岡092-714-7999
インターキュー株式会社 〒150-0031東京都渋谷区桜丘町20-1渋谷インフォスタワー10F 03-3770-4444 提供5インターキュー株式会社 連絡先03-5456-2555 番組名 インターネット接続サポート 回線設置場所 東京都 標準利用時間5分 標準利用料金5分あたり500円 (9/29.9/6F.MY)

REI AYANAMI

SOHRYU ASUKA LANGLEY

NEON GENESIS EVANGELION 3D

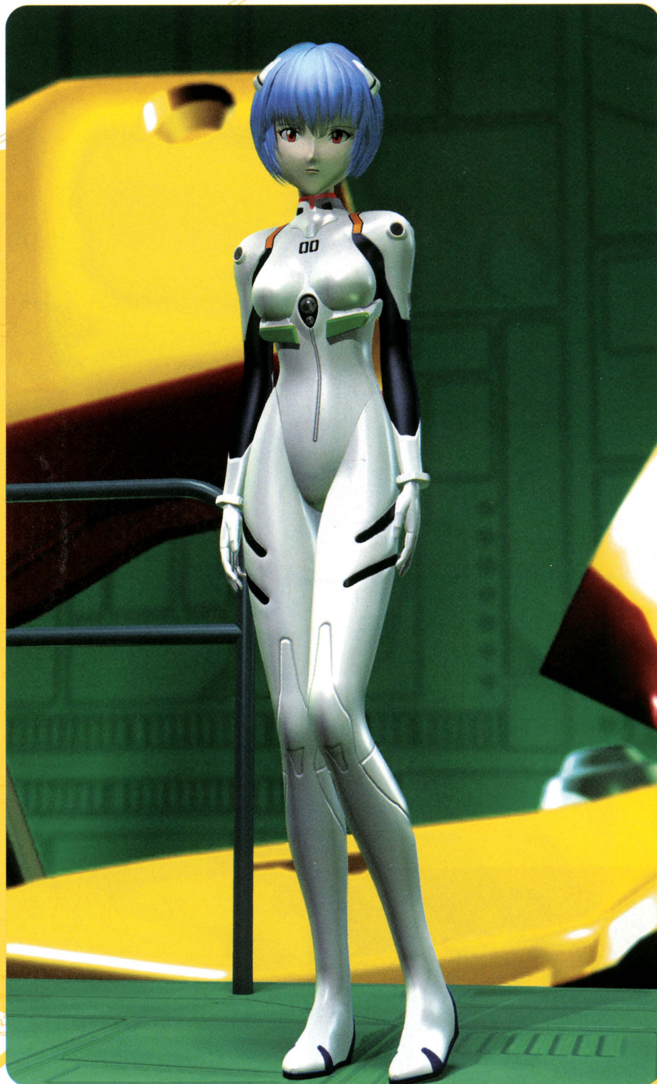
SOHRYU ASUKA LANGLEY
REI AYANAMI

ディスプレイの中で息づく、リアルで儚い少女たち——。
アニメ「新世紀エヴァンゲリオン」の綾波レイと惣流・アスカ・ラングレーが、CG造型師・YAMAG氏の手により3DCG化された。二次元のキャラクターを立体画像に仕上げる面白さとこだわりのポイントを氏に語ってもらった。

綾波レイ

惣流・アスカ・ラングレー





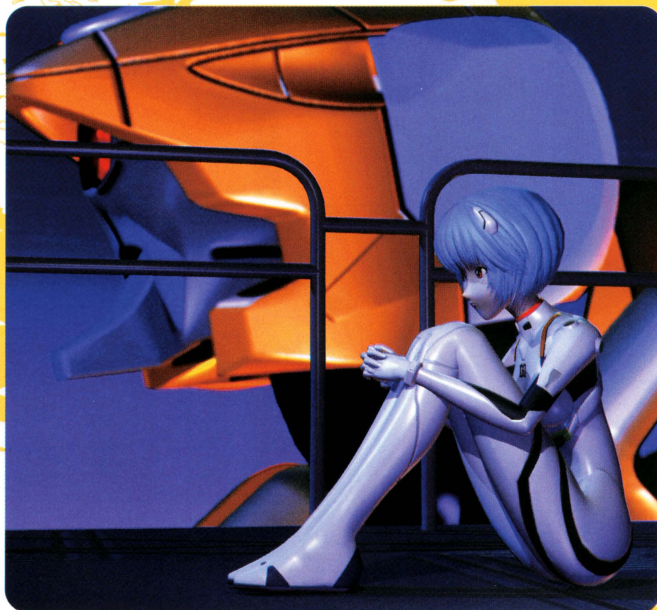
NEON GENESIS
EVANGELION 3D

SOHRYU ASUKA LANGLEY

NEON GENESIS
EVANGELION 3D

REI AYANAMI







NEON GENESIS
EVANGELION 3D

SOHRYU ASUKA LANGLEY

惣流・アスカ・ラングレー







フィギュア
そっくりにしたのは、
CG畑以外の人を驚かせた
かったんですよ(笑)。
……挑戦状?
それはあるかもしれない。

手を伸ばしても届かない二次元の世界に住む女の子。彼女をできるだけ自分のそばに引き寄せていく……。たとえばアニメキャラクターのCG化とは、そんな作業ではないだろうか。

「RYOKO」で著名なCG造型師・YAMAG氏は、アニメ「新世紀エヴァンゲリオン」のキャラクター、綾波レイと惣流・アスカ・ラングレーをCG化。立体感あふれる造型に仕上げ、製品版をリリースした。

「『エヴァ』のキャラを作り始めたのは96年ぐらいからかな。ちょうどShadeを使い始めた頃です。キャラクターのデータ集を作って、ワンダーフェスティバルでガレージキットの代わりに売ったら面白いかなと」

それを見たイーフロンティア社から製品化したいという話が持ち上がった。

アニメの平面の絵を立体化するのは、想像以上に難しい作業だったという。

NEON GENESIS EVANGELION 3D

虚像と実在の

「アニメのキャラクター設定をそのまま立体に起こしても、全然似ないんですよ。どのアングルから見てもおかしくないようにするには、2Dを上手く解釈した、3Dならではのディフォルメが必要なんです」

たとえばキャラクターの命である目。

「3Dの場合はパースがかかるから、目が小さくなったりバランスが悪くなる」

他にもアニメ制作会社ガイナックスとの折衝による作り直しなど予想外の苦労もあったが、「エヴァ」のキャラクターが好きだからこそ製品化までこぎつけた。

「実は『エヴァ』との出会いはアニメではないんですよ。模型雑誌のフィギュアで初めて包帯姿の綾波レイを見て、あ、これは3DCGにしたら面白いかもしれないなと。包帯巻いているところがそそるというか、フェチっぽいですよね。性格的にも、ボソボソしゃべるところとか、冷たくツンツンしているところとか……僕は初期のあんまり人間らしくない彼女のほうが好きです(笑)。アスカの方は、元気でかわいいところがいいですね」

好きだからこそアニメそのままの世界観を大切にした。

「ポスターで描いたレイとアスカの座っているポーズも、アスカはペタンとコケティッシュな感じに、レイは体育座りでぼーっとしてるのが似合うかなと」

驚くの
がその質感だ。
アスカは光沢があり、
レイはマット感が強いという
違いがあるものの、どちらも本物
のフィギュアに限りなく近い。
「フィギュアっぽく見せたいというの
は僕のこだわりなんですよ。ワンフェスに
出した絵には、レイの立ち姿にフィギュアの
土台がついている(笑)。模型雑誌に載る撮影
写真みたいにしたくて、ライティングもそういった
専門誌の写真を参考にしました」
単純にフィギュアを作りたかったのなら実物を作っ
ているはずだ。なぜ、あえてCGという媒体を使ったのだ
ろうか。
「3DCGは背景やポーズを自由に変えられるから、"自分
だけの綾波レイ"を作れる。フィギュアは手に持った時の実
在感が違うけど、飾って終わりのところがありますよね。僕は
やっぱり動かして遊びたいんですよ」
今回出したデータ集も、観賞用というよりはユーザーが自分
で動かして遊べる作りになっているという。彼がフィギュアの質感
に徹底的にこだわったのには、CG作家らしい理由があった。
「驚かせたかったんですよ(笑)。『何コレ!?』って思わせたかった。
特にCGをやっていない、フィギュア畑、アニメ畑の人にね。
……挑戦状? それはあるかもしれない。『オレの表現は3Dだ』って」

アンビバレンツ

text/yumiko watanabe

模型雑誌に自分のワンフェス版のレイが掲載された時は、野望
が達成できたと思った。けれど自作も含めて現在のCGは、まだ実
物のフィギュアに追いついていないと彼は語る。実在感、肉っぽ
さ、生っぽさ……そんな微妙なニュアンスがなかなか出ないのだ。
けれど逆に、レイの髪の毛の処理などの細かい作り込みはCG
の強みだとも感じている。
3DCG少女の魅力を彼はこう語る。
「パソコンのモニターの中でマウスを通じて彼女たちを動か
すことはできても、この手では絶対に触れない。掴めそうで
掴めない、もどかしいけど、そこが面白い」
ディスプレイという二次元の中で微笑む、リアルな質
感と立体感を持った"彼女"。
手を伸ばせば届きそうなのに、実際には決して届
かない。実在感を追求すればするほど強くなるア
ンビバレンツな想いにとらわれながら、YAMAG
氏は挑戦を続ける。

**マウスを通じて彼女を動かす
ことはできても、
この手では絶対に触れない。
掴めそうで掴めない。
もどかしいけど、
そこが面白い。**







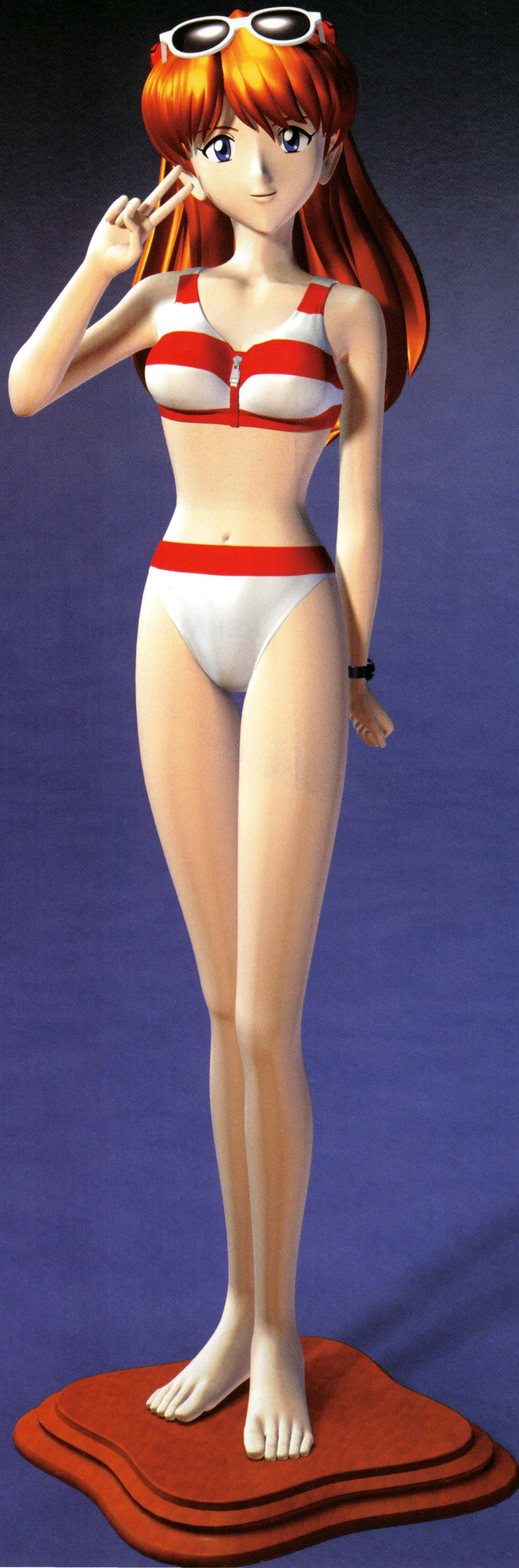
NEON GENESIS
EVANGELION 3D

REI AYANAMI



NEON GENESIS
EVANGELION 3D

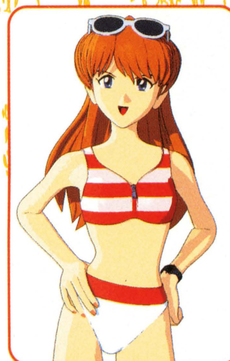
SOHRYU ASUKA LANGLEY





NEON GENESIS
EVANGELION 3D

REI AYANAMI



アニメのようでアニメじゃない!?

この作品集の中には、一見アニメーション作品で使用するセル画と同じに見える作品が収録されているが、これは「セルシェーダー」というシェードのプラグイン機能を裏ワザ的に使った作例の一つ。通常は形状データをもとにレンダリングを行って立体的な描画を行うのだが、この機能を使うことによって、影の階調などをコントロールし、あたかもセル画調のレンダリングを行うことができるのだ。



【YAMAG氏プロフィール】

1972年12月29日生まれ。山羊座、A型。東京渋谷区在住。「RYOKO」などの3DCG美少女キャラクターのモデリング作品が有名。人呼んで「カリスマShade使い」。

本人曰く、「職業は3DCG屋 ·美少女モデラー（泣）。ほんとはメカモデラー!

マニアな3DCGモデリング、バイク（DUCATI ss900Fullcaul '99RED +Performance Racing Kit + others...）、メカイジリが趣味」とのこと。



「3D補完計画 EVANGELION 3D REI AYANAMI Data Collection」

綾波レイの完全形状を、定番の3DCGソフト「Shade」の最新テクノロジーによって忠実に再現。ポーズやカメラアングルの設定、形状の編集·保存、高解像度レンダリングも自由自在。本編中のシーンも多数収録し、身体形状のみならず、ネルフ内施設、レイの部屋等の物理形状までをGAINAX社の監修のもと、丁寧に作り込んであるので、これを使えばキミだけの世界をいつでもデスクトップ上に創ることが可能となる。セルアニメ画調レンダリングを可能にした、セルシェーダ·プラグイン及びサンプル画像も特別収録し、エヴァンゲリオン·コレクターにはもちろんのこと、3DCGのスタディ·ガイドとしても最適なデータ集だ。

「惣流·アスカ·ラングレー」版は
10月発売予定

※アスカ版の画像は開発中のものです

- Mac/Win ハイブリッドCD-ROM
- 希望小売価格:6800円
- 発売元:（株）イーフロンティア
- 販売元:エクスツールス（株）
- お問い合わせ: info@e-frontier.co.jp http://www.e-frontier.co.jp

PRESENT & QUESTIONNAIRE



CG-iCupid限定品が勢揃い。
ここでしか手に入らないものばかりだから
見逃すと後悔することになるかも!?
気になるデジタルトレカの内容は
【フォトアルバム】【ショートムービー】
【ゲーム】【ウェブサイトリンク】と超充実!

応募方法

プレゼントを希望の方はとじ込みのはがきにA～Lのプレゼントアルファベット、必要事項アンケートのご回答を明記のうえお送りください。プレゼント番号が重複記入の場合には無効となりますのでご注意ください。

応募締切

2000年11月20日(当日消印有効)

※当選は発送をもってかえさせていただきます。

- A 飛飛腕時計(赤) 5名
- B 飛飛腕時計(黒) 5名
- C 飛飛ストラップ 10名
- D 飛飛キーホルダー 10名
- E 飛飛デジタルトレカ 5名
- F Aiデジタルトレカ 5名
- G MATSUOKAデジタルトレカ 5名
- H CHIASAデジタルトレカ 5名
- I Digital Beauty フェイフェイ 3Dデータコレクション Shade形状データ集 商品提供:株式会社イーフロンティア 2名
- J デジタルビューティEX MATSUOKA 3Dデータコレクション Shade形状データ集 商品提供:株式会社イーフロンティア 2名
- K デジタルビューティ Chiasa3Dデータ コレクション Shade形状データ集 商品提供:株式会社イーフロンティア 2名
- L エヴァンゲリオン 3D綾波レイ Shade形状データ集 商品提供:株式会社イーフロンティア 2名



Q1.好きな3DCGアイドルは?(1名)

Q2.Q1の3DCGアイドルを好きな理由を教えてください

Q3.面白かった企画はなんですか(3つまで)
1.未来でもない。過去でもない。Fei-Fei 2000.9.20
2.ユカワミオ・あつみ
3.テライユキ
4.Frontier of D's Garage21
5.笹原組の「現在・過去・未来」
6.NEON GENESIS EVANGELION 3D
7.IN CREATOR'S FARM
8.3DCG CREATOR's TOP4
9.3DCGアイドルへの道
10.Creator's Lounge
11.3DCG美少女アイドル虎の穴
12.ゲーム美少女キャラの構造分析
13.Virtual Idol in PC World
14.Beauty of Animation
15.2DCG界のマエストロ
16.美少女フィギュア魂
17.collaborate-gravure「ヒトミ」
18.collaborate-gravure「Jun E Links」
19.collaborate-gravure「Angela」
20.collaborate-gravure「川村舞」
21.HARD & SOFT WARE 2000 autumn
22.FIRST CONTACT　完全マスター3DCG講座 Vol.1
23.BOOK&Web-REVUE Vol.01
24.News&Topics
25.Unique Digital Report
26.PRESENT & QUESTIONNAIRE

Q4.面白くなかった企画はなんですか? Q3の項目から選んでください(3つまで)

Q5.今後3DCGアイドルに何を期待しますか?

Q6.好きなCG雑誌(一般誌、漫画でも可)を教えてください

Q7.自分でCGを作っていますか。
1.作っている
2.作りたいけれども難しそうだから挑戦していない
3.近々作る予定
4.作る気はない

Q8.前述で「1.作っている」とお答えの方はそのソフト名を教えてください

Q9.今後CG-iCupidで取り上げて欲しい内容を教えてください

以上ご協力ありがとうございました。

郵便はがき

料金受取人払

東京中央
郵便局
承認

1484

差出有効期間
平成12年11月
20日まで
（切手不要）

100-8785

東京都千代田区内幸町1-3-6
新日比谷ビル西8F
ユニークデジタル

(株)ディジット「CG-iCupid」編集部
プレゼント係 行



有効期限平成12年11月20日まで

ふりがな		年齢	職業
お名前	男・女	歳	
ご自宅住所	〒		
電話番号	（　　　）　ー		
Eメールアドレス	※お持ちの方で情報メールを希望の方のみ		
家族構成	未婚　既婚　お子様　有（　　歳）　無		
趣味			

PRESENT&QUESTIONNAIRE 希望プレゼントアルファベット	

QUESTIONNAIRE —アンケート—

Q1							
Q2							
Q3				Q4			
Q5							
Q6							
Q7		Q8					
Q9							

ご意見、ご感想などご自由にお書きください。

COLOPHON

飛飛

© 2000 e-frontier, Inc./ Blue Moon Studio Inc.

テライユキ

© 2000くつぎけんいち/フロッグエンターテイメント
© 2000フジテレビ

Ai

© Makoto Higuchi/Ai project

ユカワミオ

© 2000 sato

Sudo Tomoko

© kitada Kiyonobu

Virtual Star 2000 Vol.1
「地獄のダンスクイーン」

© 2000フジテレビ/グリオ/笹原組

スタッフ STUFF

Publisher	嬉野勝美
Editor in Chief	佐藤効肯
Senior Editor	馬場絵麻
Editor	洗川俊一(Hugler) 鈴木奈生子 清水豊 梅木紹平 佐々木充 柿崎俊道 超音速 スタジオ・ハード
Designer	キタイシンイチロウ(デビルロボッツ) 富永龍太朗(pop*eye) 木下恭子(pop*eye) 木村友彦(Hugler) 柴田耕輔(Hugler)
Photographer	高瀬漸 MORRY 横山新一 高木美佳
CD-ROM	デジパ・ネットワークス
Unique Digital	渡邊喜一郎 木暮裕司 福田剛 山下晃二 工藤士門 石曽根みどり



Oct.2000 Vol.02

No.16
第2巻12号通巻16号
発行　株式会社ユニークデジタル
〒100-0011　東京都千代田区内幸町1-3-6
新日比谷ビル8階
電話　03-5251-5931
発売　株式会社ディジット
〒100-0011　東京都千代田区内幸町1-3-6
新日比谷ビル3階
電話 03-3504-8058(代表)
印刷・製本 大日本印刷

本誌に掲載した内容は2000年9月6日現在のものです。
内容は変更されていることがあります。

YUKI TERAI
SPECIAL POSTER BOOK>>
CG I CUPID 2000 OCT

SHE IS READY TO TAKE YOUR IMAGES.

First, she catches you up in no time!
And her eyes get you tied up! Can you escape from her charm?

01 YUKI TERAI
SPECIAL POSTER BOOK>>
CG I CUPID 2000 OCT

size:
279mm x 201mm



02 YUKI TERAI
SPECIAL POSTER BOOK>>
CG i CUPID 2000 OCT

size:
279mm x 201mm



***

Be cool! The girl can't help it!

Don't excite her too much. Anyway, be cool!
Try to understand what she wants!

03 YUKI TERAI
SPECIAL POSTER BOOK>>
CG I CUPID 2000 OCT

size:
279mm x 201mm



04 YUKI TERAI
SPECIAL POSTER BOOK>>
CG I CUPID 2000 OCT

size: 279mm x 201mm



05 YUKI TERAI
SPECIAL POSTER BOOK>>
CG I CUPID 2000 OCT

size:
279mm x 201mm

*You are so luck !!

Y.T. will invite you to see the world you dreams about ideal idol.



INFORMATION

■ CD「my dearest you」
¥1,000（税抜）

CX「超V.I.P」エンディングテーマ曲として、エイベックスより好評発売中。
CDエキストラ特典としてWindows/Mac対応のテライユキ・オリジナル壁紙付き。



■ ファーストビデオ好評発売中！
DVD版は9月20日に発売。

vol.1「Yuki Terai Secret Live」¥4,800（税抜）
vol.2「Yuki Terai Secret Films」¥4,800（税抜）
発売元フジテレビ映像企画部／販売元ポニーキャニオン

「テライユキ」初主演のオリジナル短編映画6作品を、日本を代表するトップCGクリエイターが完全映像化！ボーナストラック「my dearest you」のミュージッククリップも各巻に収録。

■ 最新情報はテライユキ公式サイトでCheck It!
テライユキ公式サイト：www.frog.gr.jp/yuki

06 YUKI TERAI
SPECIAL POSTER BOOK>>
CG i CUPID 2000 OCT

size:
279mm x 201mm

本誌CD-ROMに収録

オンライン・サインアップから接続の設定まで超カンタン!!

「ODNスターターキット」利用法



スターターキットご使用の前に、パソコン、モデム(TA)、電話回線を接続し、モデム(TA)を使えるようにしておいて下さい。

*本スターターキットをご利用される前に必ず[ご利用の注意事項]をお読み下さい。 *32MB以上のメモリを推奨します。
※Windows 2000でご利用のお客様は、"administrator" 権限にてログインした環境で使用して下さい。

for Windows® 95/98/2000

スタート

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。

②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」*→「Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。ODNスターターキットが起動します。
*ODN収録フォルダ名は雑誌によって異なります。収録フォルダ名は、CD-ROM紹介ページをご覧下さい。

③スターターキットについての注意事項が表示されます。よくお読みの上、「同意する」をクリックして下さい。

④自動的にダイヤルアップを開始し、オンラインサインアップ専用サーバに接続します。

⑤サーバに接続するとInternet Explorerが自動的に起動します。

*ここで接続がうまくいかない場合は、モデムの設定が適切でない可能性があります。一旦ダイヤルをキャンセルし、設定を確認して下さい。

サインアップ

①[STEP1 契約約款の確認]

接続に成功するとサインアップのTOP ページが表示されます。契約約款を確認し、「同意する」をクリック。

②[STEP2 サービスプランの選定]
ご利用されるサービスプランが決まっている場合は、「次に進む」をクリック。

③[STEP3 お支払い方法の選択]
お支払い方法を選択して下さい。お支払い方法は、「クレジットカード」または請求書による「口座振替・窓口払い」から選べます。※

④[STEP4 アクセスポイントの選択]
バリュープラン・ベーシックプランをご希望の場合は、ご利用になられるエリア、都道府県を地図上でクリックして下さい。

ODNまるごとプランをご希望の場合は上の画面の右下の説明部をクリックして下さい。サービス説明の画面が表示されます。内容をご確認の上、「次に進む」をクリックすると⑥の画面が表示されます。

⑤▼ボタンを押して、メニューを開き、お近くのアクセスポイントを選択します。選択したら、「次に進む」をクリック。

⑥[STEP5 必要事項の入力]
ご利用されるプランを選択後、必要事項を入力し、アンケートにお答え下さい。入力が完了したら、「次に進む」をクリック。
*お支払い方法によって入力画面は異なります。
*お客さま番号は、日本テレコムの請求書などに記載されています。
*ソフトウェア管理コードは「1143701s408」を入力して下さい。オンラインサインアップ画面の指示に従い、サインアップを行って下さい。

⑦[STEP6 入力内容の確認]
入力情報をご確認の上、「契約する」をクリック。
*複数回ボタンをクリックすると複数のIDが発行される場合がありますので、ご注意下さい。

⑧[Finish]
登録が終了すると「Finish」画面が表示されます。
*この「Finish」画面の情報は、お客様がODN をご利用される際に必要となりますので、**必ず全情報のメモをお取り下さい。**なお、お客様の接続情報について、サポートセンターでは一切照会できません。

メモを取り終えたら、「自動設定」をクリックして下さい。お客様情報をパソコンに設定します。この作業が終了すると自動的に接続を終了します。

接続

①ODNをご利用される場合はパソコン画面上の「Internet Explorer」アイコンをダブルクリックして下さい。ダイヤラーが起動します。パスワードを入力し接続して下さい。
*注意:パスワードは「Finish」画面に記載されています。

for Macintosh (Mac OS 7.6以上)

スタート

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。

②CD-ROMアイコンをクリックして開き、「ODN収録フォルダ」*内の「ODNオンラインサインアップ」アイコンをクリックして下さい。
*ODN収録フォルダ名は雑誌によって異なります。収録フォルダ名は、CD-ROM紹介ページをご覧下さい。

③スターターキットのオープニング画面が表示されますので、「OK」をクリックして下さい。

④モデムのコントロールパネルが開いたら、オンラインサインアップに使用する接続ポート、モデムを指定します。良ければ「OK」をクリックしてい下さい。

⑤自動的にオンラインサインアップ専用のサーバに関するTCP/IPの設定が行われます。

⑥設定が完了すると、自動的にWWWブラウザを起動し、ダイヤルアップを開始します。

*ここで接続がうまくいかない場合は、モデムの設定が適切でない可能性があります。一旦ダイヤルをキャンセルし、設定を確認して下さい。

サインアップ

①[STEP1 契約約款の確認]
接続に成功するとサインアップのTOPページが表示されます。契約約款を確認し、「同意する」をクリック。

②[STEP2 サービスプランの選定]
ご利用されるサービスプランが決まっている場合は、「次に進む」をクリック。

③[STEP3 お支払い方法の選択]
お支払い方法を選択して下さい。お支払い方法は、「クレジットカード」または請求書による「口座振替・窓口払い」から選べます。※

④[STEP4 アクセスポイントの選択]
バリュープラン・ベーシックプランをご希望の場合は、ご利用になられるエリア、都道府県を地図上でクリックして下さい。

ODNまるごとプランをご希望の場合は上の画面の右下の説明部をクリックして下さい。サービス説明の画面が表示されます。内容をご確認の上、「次に進む」をクリックすると⑥の画面が表示されます。

⑤▼ボタンを押して、メニューを開き、お近くのアクセスポイントを選択します。選択したら、「次に進む」をクリック。

⑥[STEP5 必要事項の入力]
ご利用されるプランを選択後、必要事項を入力し、アンケートにお答え下さい。入力が完了したら、「次に進む」をクリック。
*お支払い方法によって入力画面は異なります。
*お客さま番号は、日本テレコムの請求書などに記載されています。
*ソフトウェア管理コードは「1143701s408」を入力して下さい。

⑦[STEP6 入力内容の確認]
入力情報をご確認の上、「契約する」をクリック。
*複数回ボタンをクリックすると複数のIDが発行される場合がありますので、ご注意下さい。

⑧[Finish]
登録が終了すると「Finish」画面が表示されます。
*この「Finish」画面の情報は、お客様がODN をご利用される際に必要となりますので、**必ず全情報のメモをお取り下さい。**なお、お客様の接続情報について、サポートセンターでは一切照会できません。

⑨メモを取り終えたら、「自動設定」をクリックして下さい。インターネット接続に必要な設定が自動的に行われます。設定完了後、回線が切断され、サインアップが終了します。

【ご注意】Outlook Express(4.5以下)をご利用の方へ:Outlook Expressでは、メールアドレスやパスワードの設定が変更されても、変更内容が直ちに反映されないことがあります。お客様情報の自動設定後にメールの送受信がうまくいかない場合は、初期設定アイコンをクリックして初期設定ダイアログの内容をご確認下さい。

接続

①すぐにODNをご利用される場合は、画面の「OK」ボタンをクリック。終了する場合は「キャンセル」をクリック。
*「OK」をクリックすると標準設定のWEBブラウザが起動します。この時、他のブラウザがインストールされていると、「設定を他のブラウザと同じように設定しますか?」という画面が表示されることがあります。そのときは「いいえ」をクリックして下さい。

②ODNをご利用になる場合は、標準設定のWEBブラウザを起動するだけで自動的に接続できます。

【ご注意】
●ODNスターターキットをご利用になるには、お客様のパソコンに「アップルリモートアクセス」がインストールされている必要があります。
●「Outlook Express 5.0」をご使用のお客様は、メールサーバとニュースサーバの設定を手動で行っていただく必要があります。
●ODNスターターキットのご利用により、既存の設定が変更される場合がありますのでご注意下さい。

※請求書によるお支払いには、あらかじめ0088市外電話サービスへご加入いただくことが必要となります。その際、口座振替を希望される方は、別途手続きが必要となります。
*ODNスターターキットのご利用によって直接または間接的損害が生じても、日本テレコムはいかなる責任を負わないものとし、一切の賠償などは行わないものとします。

世界をつなぎ あなたにつなぐ
日本テレコム

ネットデビューのコツ、教えてあげる。

9/1より値下げでますますおトク!

コツを知ったら、「ODN」が正解みたい。

コツ1 電話代込みのプランがあるか、確認しよう。
➡ODNなら、接続料＋電話代で月々400円から。

ODNまるごとプラン［入会金無料］1秒毎の課金計算だから、ムダなくおトク!!

「まるごと1」 1時間まで 400円/月額	「まるごと5」 5時間まで ~~1,500円~~ 値下げ 1,400円/月額	「まるごと10」 10時間まで ~~2,500円~~ 値下げ 2,350円/月額	NEW 「まるごと20」 20時間まで 4,700円/月額

※上記時間を超過の場合、10円／分がかかります。

◎使い放題の定額制プラン（接続料金のみ）もあります。
朝から晩まで使い放題のバリュープラン（月額1,300円）・24時間使い放題のベーシックプラン（月額1,950円）

*ODN定額制サービスのご利用に際しては別途アクセスポイントまでの通話料金がかかります。通話料金はご利用される電話会社の料金となります。
*記載の価格は消費税別 *「電話代」:インターネット接続時の「通話料」

コツ2 つながりやすいかどうか、確認しよう。
➡ODNなら、大容量回線でスイスイつながる。

日本テレコムならではの大容量回線（東京～大阪300Mb/s）だから、インターネットに高速アクセス。アクセスポイントも全国主要175都市に設置され、今後さらに増強予定です。

コツ3 困ったときに相談できるか、確認しよう。
➡ODNなら、初心者の方も安心のサポート体制。

わからない。うまくいかない。そんなときは、通話料無料のODNサポートセンターへ。専門のスタッフがさまざまな質問・トラブルを解決します。

入会は本誌付録CD-ROMで、簡単ラクラク。

●お問い合わせは：ODNサポートセンター フリーコール 0088-86
（ODNサービス案内・無料）9:00～21:00（平日）9:00～18:00（土・日・祝祭日）

詳しくは、ODNホームページへ http://www.odn.ne.jp/

インターネットは日本テレコム

ODN
Open Data Network

プーさんメールを楽しめるのはODNだけだよ。



© Disney

あなたのパソコンにプーさんがやってくる。
くまのプーさんがメールソフトになって新登場!

OK! 市外も、国際も、インターネットも、携帯も、日本テレコム。



CG iCupid
3DCG tool & creators magazine
シージー アイキューピッド iCupid
vol.02 Oct.,2000
iCupid 2000年10月号増刊 平成12年9月1日第三種郵便物認可
2000年10月1日発行No.16第2巻12号通巻16号
発行人:嬉野勝美
編集人:佐藤劾省
発行:株式会社ユニークデジタル 〒100-0011 東京都千代田区内幸町1丁目3番6号新日比谷ビル西8階
発売:株式会社ディジット 〒100-0011 東京都千代田区内幸町1丁目3番6号 新日比谷ビル西3階
定価1200円 本体1143円
Ⓛ 11/20

2000 Printed in Japan
雑誌 11516-10
T1111516101200